DRIV3R КРЕПЧЕ ЗА БАРАНКУ ДЕРЖИСЬ 60 СТР.

ЖЕЛЕЗО БОГИ 3D 198 СТР.

КИБЕРСПОРТ ЛУЧШАЯ ПОЛОВИНА АТАКУЕТ 180 СТР.

№ 3 • МАРТ • 2004

240 СТРАНИЦ ВСЕГО ЗА 90 РУБЛЕЙ

ИГРА МЕСЯЦА SPELLFORCE

ДМИТРИЙ АРХИПОВ
КОРСАР ДНЯ БЕЗ ГАЛСТУКА

МОСКВА НА КОЛЕСАХ
GTA: ЗЛАТОГЛАВАЯ CITY

MANHUNT
КУРС МОЛОДОГО МАНЬЯКА

SERIOUS SAM 2
РАСКОЛЬНИКОВ НА БОЛЬШОЙ ОХОТЕ

ЛОКАЛИЗАЦИИ
LET IT BE - ДАВАЙТЕ ЕСТЬ ПЧЕЛ

НОВЫЙ ЗАКОН ДЖУНГЛЕЙ XENUS

НА НАШЕМ DVD – 4,7 GB ТЩАТЕЛЬНО ПОДОБРАННОЙ ИНФОРМАЦИИ: ПАТЧИ, ДЕМКИ, СОФТ, ВИДЕОРОЛИКИ

(game)land

ISSN 1729-9012

FLATRON®
freedom of mind

Digitally yours
LG

Здравия желаю!

Третий десяток, третий номер, третья «Цивилизация». Жизнь с каждым годом становится все богаче и интереснее, журнал с каждым номером - толще и качественнее, а «Цивилизация» с каждой новой версией и аддоном все больше отнимает времени и сил от жизни и журнала.

И если в жизни, по большому счету, осталось только построить дом, то в журнале все только начинается. И вроде бы идей – на все 300 страниц, но знал бы ты – как сложно сделать за месяц хотя бы 240… Особенно, когда сталкиваешься с такой непривычной ситуацией, как отсутствие приличных релизов. И это в начале года – самый, вроде бы, сезон. Громких имен – по пальцам руки пересчитать, да и у тех большие проблемы с выходом в срок. А от негромких – невелика потеха. Вчера вот в Киев звали, я б к ним уехал. Там сейчас натуральный европейский центр игровой индустрии, что, собственно, и подтверждает наш выбор обложек. То «Казаки», то Xenus. Нет, в Москве, само собой, тоже много интересного происходит, работа в издательских и девелоперских фирмах кипит. У меня такое ощущение, что через годик нам незачем будет писать о проектах зарубежных, для них просто места в журнале не останется. А «наши» игры окончательно и бесповоротно не только достигнут, но и перешагнут планку качества, принятую во всем мире. Нам предстоит убедиться в этом на КРИ 2004, а нашим читателям – на страницах следующего номера любимого журнала.

Конечно, вероятность того, что мы сможем отказаться от описания западных (скорее, на восточные перейдем) игр, совсем невелика. А вот то, что следующие несколько лет я положу на производство самого правильного, качественного, интересного, полезного и русского журнала о компьютерных играх, напротив, дело решенное. Откровенно говоря, с играми от Сида Мейера я тоже расставаться не собираюсь. Такие дела, брат, - любовь.

Третий десяток, третий номер, третья «Цивилизация». Все, что постоянно меняется, кажется нам неизменным.

Андрей Дронин,
главный редактор.

Акелла
Blade & Sword
Клинок Доблести
«Клинок Доблести» - это уникальная смесь экшна и ролевой игры с ядерной досыпкой файтинга! Погрузитесь в мир Древнего Китая и сразитесь с полчищем демонов во имя добра и справедливости. Три искусных мастера восточных единоборств готовы к битве с темными силами. Кого из них вы предпочтете?
3 уникальных героя, 36 приемов кунг-фу, суперкомбо!
Свыше 40 уникальных уровней.
Надоели стандартные удары? Придумайте свои атакующие комбинации!
Как минимум 140 часов непрерывной игры, с реалистичной сменой времени суток!
Content Interactive
PIXELS
Akella
© 2004 "Akella", © 2004 "Content Interactive", © 2004 "Pixels"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

стр. 6

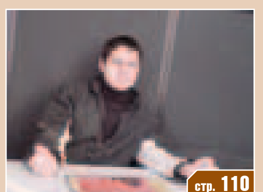
COVER STORY

XENUS – ЭТО ДЕНЬГИ, КРОВЬ, НАРКОТИКИ, ЖЕНЩИНЫ И ЛЮБОВЬ. ЧИТАЕМ КИЕВСКИЙ РЕПОРТАЖ О КОЛУМБИЙСКОЙ ИСТОРИИ!

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

стр. 90

BEYOND DIVINITY
ФАНАТАМ DIVINE DIVINITY ПОСВЯЩАЕТСЯ!


стр. 110

МОСКВА НА КОЛЕСАХ
GTA III В МОСКВЕ. «БУКА» ВСЕХ СДЕЛАЕТ!

стр. 235

КОНКУРС

КТО ХОЧЕТ СТАТЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ КУБКА «PC ИГР»?

стр. 172

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

ДМИТРИЙ АРХИПОВ: КОРСАР ДНЯ БЕЗ ГАЛСТУКА

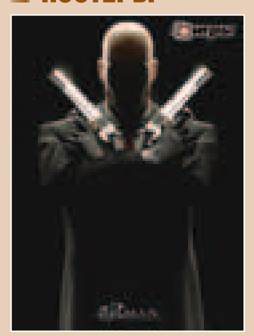
стр. 180

КИБЕРСПОРТ

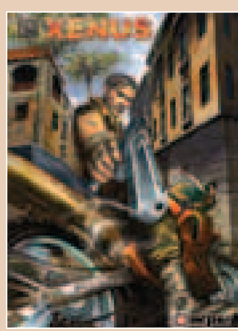
САМАЯ ЖЕНСКАЯ РУБРИКА ЭТОГО НОМЕРА! ДЕСЯТОК СТРАНИЦ, ПЕРЕПОЛНЕННЫХ МИЛЫМИ ДАМАМИ! ПОЛЬЗУЯСЬ СЛУЧАЕМ, ВНЕОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ИСКРЕННЕ ПОЗДРАВЛЯЕМ ИХ С 8 МАРТА!

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ПОСТЕРЫ

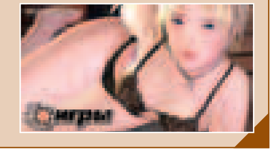


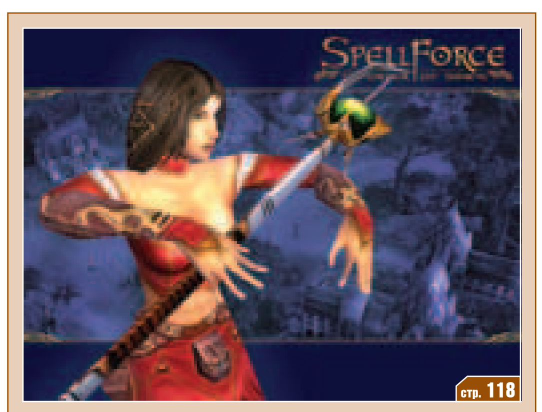
HITMAN: CONTRACTS



XENUS
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ АРТ

НАКЛЕЙКИ



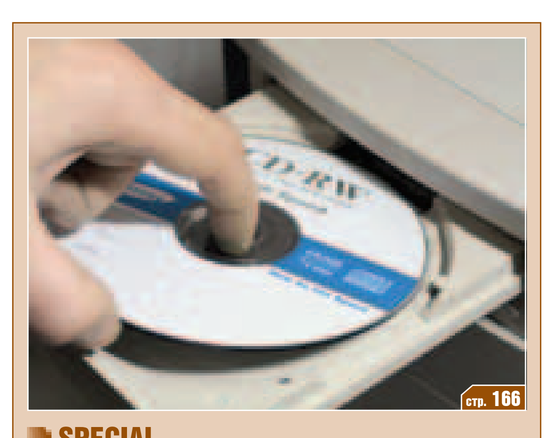


стр. 118

ИГРА НОМЕРА

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Если коротко, это самый удачный результат скрещивания RPG и RTS. Впрочем, мы отметили SpellForce своей почетной наградой в какой-то мере из-за отсутствия других претендентов.



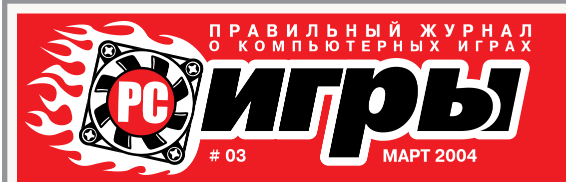
стр. 166

SPECIAL

ЛОКАЛИЗУЙТЕ МНЕ КРАСИВО

Почему у «них» игры стоят $50, а у нас $3? Как российские издатели выбирают проекты для локализации и почему никто не издает Doom III?

ИГРЫ В НОМЕРЕ



Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№03 март 2004

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Андрей Дронин seagull@pc-games.ru главный редактор
Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru арт-директор
Эдуард Лухт hitman@pc-games.ru зам. главного редактора
Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru дизайн и верстка
Ян Масарский plague@pc-games.ru редактор
Ирина Семенова cybersport@pc-games.ru редактор «Киберспорт»
Юлия Дронина dronina@gameland.ru лит.редактор/корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер

DVD/CD

Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография

OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 64 000 экземпляров

Цена свободная

XENUS

ВОЗМЕЩЕНИЕ УЩЕРБА

Xenus – игра безграничных возможностей. В ней можно расстреливать мирных жителей, дружить с наркобаронами, угонять вертолеты, а также трогать за грудь развратных девушек и нюхать кокаин. Корреспондент «PC ИГР» Кирилл Алехин съездил в Киев, чтобы застрелить нескольких партизан, разбить желтый автобус и выяснить, что же такое Xenus.

Текст: Кирилл Алехин

9:15. МОСКВА – СУХИНИЧИ – КИЕВ. ПРИБЫТИЕ ПОЕЗДА

Чтобы попасть из Москвы в Киев, надо высидеть несколько часов в вагоне-ресторане, продемонстрировать таможеннику паспорт и содержимое рюкзака, и аккуратно заполнить декларацию. Также надо провести девять минут на станции Сухиничи, где по перрону разгуливают не обычные пенсионерки с пивом, а люди с песьими головами и полутораметровые фиолетовые слоны – продукция местной фабрики игрушек. Последнее – трудное испытание для рассудка, требующее определенного допинга. В моем случае им стали два пакета «Молока любимой женщины» – восхитительного напитка, не имеющего отношения к коровам, за тем лишь исключением, что, употребив его в определенных количествах, можно неожиданно замычать.

Утренний Киев – город игрушечный, стерильный и, безусловно, европейский. Синее небо, чистые улицы, ладные домики. Вывески на магазинах состоят из знакомых букв, сложенных, однако, в непонятные слова. Похожие ощущения возникают у тех, кто, прилетев утренним рейсом из Москвы в немецкий Гамбург, первым делом встречает дворников, моющих асфальт шампунем: кажется, что город построен сегодня же ночью и специально вот для тебя. Впечатление довольно устойчиво, поскольку сегодня – суббота, 9 утра, и на улицах Киева ни души.

Завтракаем в комфортном интеллигентном кафе с конусовидными светильниками и хорошим ассортиментом национальных блюд. Дизайнер Xenus **Александр Хруцкий** вводит меня в курс дела: «Обсуждали на форуме доступную в игре технику – ну, знаешь, 15 моделей авто, вертолеты, самолеты, передвижные ракетные комплексы – и вдруг один геймер спрашивает: «А будет ли в Xenus воздушный шар?» Уточняем, зачем ему нужен воздушный шар. А он: «Летать буду! Обязательно сделайте! Какая может быть игра без воздушного шара?» Прихлебываю зеленый чай и в шутку интересуюсь судьбой шара. «Если останется время – нарисуем. Xenus – это же десятки игр в одном флаконе. Это и 3D-шутер, и RPG, и авиа-мото-симулятор, и квест. Почему бы не сделать его симулятором воздухоплавателя?»

11:24. КИЕВ. ПАРТИЗАНЫ В КАФЕ

В Xenus мы изображаем **Кевина Майерса** – мрачного, небритого, уверенного в себе типа с тяжелым взглядом, крепкими кулаками и десятью годами Иностранного легиона за спиной. В начале игры он прибывает в Колумбию, чтобы найти пропавшую без вести сестру – журналистку, строчившую в местном таблоиде заметки о наркомафии. Методы работы Майерса отличаются от тех, что приняты в полицейских расследованиях, и включают в себя вооруженный конфликт с гражданским населением, регулярной армией, партизанскими отрядами, наркомафией, ЦРУ и даже с индейцами, мирно употребляющими пейот.

«Колумбия – фантастическая страна, – объясняет выбор декораций Александр, – с многолетней историей, богатейшей природой... И к тому же – одна из самых неспокойных стран на плане-

Дизайнер Андрей Довгань и сценарист Александр Хруцкий показывают вашему автору двор

те. Например, в Колумбии в год убивают больше профсоюзных лидеров, чем во всем остальном мире вместе взятом. Мы общались по ICQ с колумбийцами, читаем все новости, знаем статистику. Я даже списывался с представительством колумбийских партизан, они прислали нам видеокассеты. Там в числе прочего рассказывается, с чего началось партизанское движение, эдакий экскурс в историю страны. В Колумбии около 10 лет шла гражданская война, в конце которой правительство предложило партизанам сложить оружие в обмен на полную амнистию и переселение в деревни в определенном районе страны. Почти все партизаны, кроме 40 человек, согласились, сдали автоматы и отправились обживаться. Спустя неделю в деревни вошли правительственные войска и всех расстреляли. Из тех 40 человек, что остались в лесах, образовалось нынешнее партизанское движение, «Колумбийские революционные вооруженные силы: Армия народа». На сегодняшний день она насчитывает около 18-20 тысяч бойцов и контролирует треть территории страны». Вспоминаю, что «Армия народа» внесена США в список террористических организаций и обвиняется в том, что финансирует свои действия наркоторговлей. «Партизаны утверждают, что кокаином они не торгуют, но разрешают крестьянам его выращивать, – вступается за «чегевар» Александр. – Мы видели интервью с крестьянами. Они говорят: «Да, я выращиваю кокс. Потому что если я буду выращивать бананы или ананасы, мне ни за что не довезти их до места продажи – дорого». Кокаин в Колумбии – единственный ликвидный товар. Не то, что наркобароны заставляют крестьян выращивать, нет! Просто кокаин – единственный способ выжить. Поэтому Колумбия – фабрика по производству кокса».

«На E3 в Лос-Анджелесе мы встречались с одним колумбийцем, – вступает в беседу дизайнер уровней **Андрей Довгань**. – Мы спрашивали, кто прав, партизаны или правительство? Он ответил: «Я точно не знаю, но уверен, что подонки все».

Дома в колумбийской провинции не красили со времен Че Гевары

Дневные снайперы

Биг босс Сергей Забарянский за игрой: «Ты где-нибудь видел ТАКОЕ меню?!»

Интересуюсь, не подонок ли Кевин Майерс. Андрей соглашается, что подонок. Xenus максимально правдив. Тут все подонки, вообще все.

13:40. КИЕВ. В ГОСТЯХ У DEEP SHADOWS

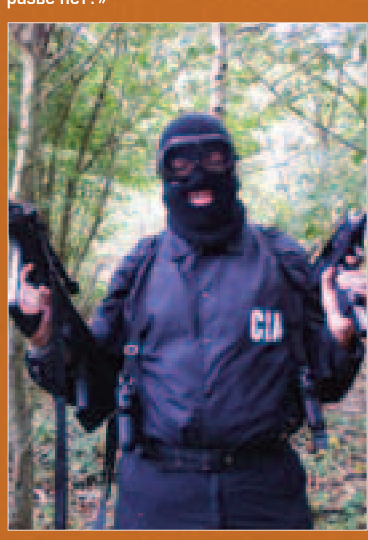
В офисе студии **Deep Shadows** полумрак. Сухо, пахнет озоном. Пока загружается бета-версия Xenus, Александр скороговоркой описывает игру: «Доступная территория – квадрат 25x25 кв. км. В этом квадрате есть все: джунгли, реки, города, блокпосты, шахты, военные базы. Свобода перемещений ограничена только тем, как и куда ты можешь пробиться с оружием в руках. От точки к точке ты всегда должен идти пешком, прорываться на машине, на вертолете, и так далее. Но дойти самостоятельно, километр за километром. Других вариантов нет».

Загружаются, однако, не джунгли, а какой-то периферийный город: светло-коричневые дома, облупленная штукатурка, мощеные булыжником улицы, косые перекрестки – так или почти так должна выглядеть колумбийская провинция. «У нашего художника десятки гигабайтов фотографий колумбийских городов, – подтверждает Александр. – Мы прислали скриншоты города колумбийцу. Он сказал, что это, конечно, не Богота, но на город старой испанской постройки с населением 10-

ШУТКИ В СТОРОНУ

Сценарист Александр Хруцкий о гэгах и юморе:

«В Xenus будет много забавного. Например, Майерс встретит законспирированного агента ЦРУ. Совсем законспирированного, не раскрыть. Вот только в кабинете – американский флаг, над столом – огромный портрет Буша. Там же, в кабинете, будет музыкальный центр. Майерс может его включить, заиграет гимн Америки. Тогда цэрэушник прервет беседу и с пафосным видом встанет. Смешной тип, разве нет?»



За пригоршню песо эта девушка готова на все. Например, рассказать вам последние новости

"Кто еще на мой нож?" – ревел Билл Мясник в "Бандах Нью-Йорка". Никто не откликнулся

Парень грозно сжал кулак... Знаешь, парень, ты – дурак

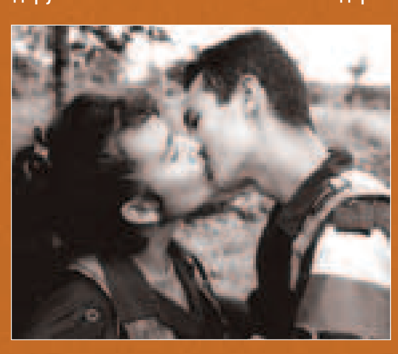
В Deep Shadows уважают советское оружие. На кадре – СВД

ЛЮБОВЬ ПОД МОСКИТНОЙ СЕТКОЙ

Заметки о буднях колумбийских партизан

Если у бойцов появляется сильное влечение друг другу, то партизанка подходит к командиру и говорит: «Сегодня я хотела бы провести ночь с таким-то товарищем» или партизан говорит: «Эту ночь я хотел бы быть с такой-то», и ему или ей дают разрешение. «Обязательно спрашивается желание девушки, выясняется, нет ли у нее каких-то болезней и тогда ей дают добро...», – добавляет команданте Соня, один из ветеранов Революционных Военных Сил Колумбии – Армии Народа.

«Если у бойцов возникает желание быть вместе надолго, они обращаются к командиру: «Мы хотим быть вместе». Командир беседует с ними и говорит: «В таком случае, вы должны вести себя соответствующим образом, уважать друг друга, быть только со своим товарищем, а не так, что сегодня с одним (-ой), а завтра – с другим (-ой), поскольку это и есть проявление неуважения. Вы также не должны бросать друг друга в затруднительных ситуациях, если только вы не решили разойтись совсем», – рассказывает Соня. Такие отношения официально оглашаются перед строем бойцов и командиров. В РВСК-АН нет привычных браков, есть «союзы по любви». Вновь образовавшиеся пары проявляют чувства на нарах-лежаках, где партизаны отдыхают и спят. Интим происходит под москитной сеткой. То, что рядом находятся соседние нары-лежаки и одинокие, изголодавшиеся по любви бойцы, не столь важно. «К тому же, любовные стоны сдерживаются: все понимают необходимость скрывать слишком бурные проявления оргазма, они происходят в почти полной тишине, тишине любовного пота и удовлетворения, которая плавно переходит в приятный сон в объятиях друг друга, – вспоминает команданте Соня и грустно вздыхает. – Такова любовь в условиях партизанской войны...»



Из репортажей журналиста
Артуро Алапе, Аргентина.

100 тысяч жителей очень похоже».

На улице подходим к мирному жителю – какому-то погруженному в себя маргиналу, медленно бредущему по тротуару. Выпадает диалоговое меню, пока, впрочем, не слишком функциональное. «С каждым пешеходом можно будет поговорить – возможно, он даст вам квест».

Прогулка завершается у обветшалого, но явно благородного особнячка. Двойная лестница, арка, на стене нарисован команданте Че. «Раньше этот дом принадлежал богатому промышленнику, – продолжает экскурсию Александр, – а когда город взяли партизаны – хозяина поставили к стенке, а дом переоборудовали под штаб. В городе, конечно, не во все дома можно будет заходить, но этот вот дом смоделирован полностью». Кевин Майерс поднимается по ступеням и углубляется в недра здания. Мы проходим мимо решеток, столовых, складов и спускаемся в казематы. Удивляюсь, что не появляется надпись «loading» или что-нибудь в этом духе. «У нас вообще ничего не надо подгружать: весь мир Xenus – одно целое. Но как это получается – не скажу. Секретная информация».

15:15.
КОЛУМБИЯ. СЛУЧАЙ НА ТРАССЕ

Тихий колумбийский проселок мало чем отличается от обочины МКАД. Мимо на полной скорости проносятся «Мерседесы», «Хаммеры» и «Брабусы». Они появляются из-за поворота и там же исчезают: по странным законам Xenus, едва они скроются из виду, догнать их уже будет нельзя. Когда на проселке показывается желтый автобус, Майерс выходит на середину дороги, взглядом тормозит машину, выкидывает водителя из кабины и сам садится за руль. «Машина может не остановиться, – Александр откидывается на спинку кресла и складывает руки на груди, – а Майерса могут сбить. Насмерть. Допустим, черный бандитский «Мерседес». Я уже вошел во вкус и требую новых подробностей: «А можно через стекло водителя расстрелять?» «Пока нет, – сокрушается Александр, но… мы над этим работаем».

Тем временем автобус кого-то догоняет. В зеркале заднего вида маячит чужой бампер: кто-то догоняет нас. «В принципе, на любом автомобиле в игре ты можешь ездить, – объясняет Александр. – Ну, могут быть проблемы: ключей нет, поломана, бензин кончился… Но все проблемы – решаемы». На приборной доске болтается брелок и наклеена фотография полногрудой женщины.

ХРОНИКИ НАСИЛИЯ
Зверства полувоенных формирований

«В среду, 17 января 2001 года, в 4 часа утра, один из отрядов Подразделений Самообороны Колумбии вошел в сельскохозяйственную общину Чингуэ, что в муниципалитете Овехас департамента Сукре. Полсотни солдат, некоторые из которых переодеты в форму правительственных войск, были вооружены огнестрельным и холодным оружием. В ходе рейда бойцы ПСК убили 35 жителей общины. Большинство жертв умертвили с помощью мачете, подвергнув перед казнью мучениям и пыткам. Кроме того, уходя, солдаты ПСК забрали с собой 6 крестьян, ни один из которых не вернулся домой. Все жертвы обвинялись в поддержке партизанских отрядов, хотя почти половина из них была в возрасте старше 60 лет. Указатели красного цвета, оставленные солдатами вокруг поселка, гласили: «Расcадник марксистской коммунистической герильи!»

В ходе нападения на общину сгорело 80% домов. Спустя 3 часа после того, как стихли крики людей, началось массовое бегство оставшихся в живых. В течение двух дней из 1200 членов общины в деревне осталось всего около 100.

В феврале текущего года Подразделения Самообороны Колумбии схожим образом напали на пригороды Овехаса, где зарезали 25 человек и застрелили еще 22. Обладая самым современным вооружением, правительственная армия (регион охраняется и хорошо укреплен) ничего не сделала для прекращения кровопролития. Во время написания этих строк поступило сообщение о новой резне гражданских жителей, подозреваемых в поддержке партизан, на сей раз в поселке Санта-Барбара в департаменте Антиокия. В ходе рейда солдаты убили, по крайней мере, 6 человек. Это последнее нападение доводит число карательных операций, совершенных ПСК в первом квартале 2001-го, до 15».

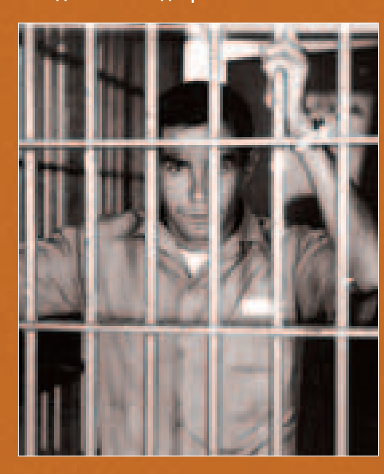
Из новостей Армии Национального Освобождения Колумбии.

Ребята просят закрыть объектив: на этой детской площадке они уже позировали для немецкого «PC Gamer'а»

БОЛЬШОЙ ПОБЕГ

Александр Хруцкий о нелинейном сюжете и деревянных туалетах:

«Вот, скажем, тюрьма: классический уровень. Майерс должен проникнуть в камеры и спасти пленных. Он может ломануться напрямую и перебить охрану. А может поговорить в баре с бывшими зеками, которые расскажут, что когда-то они подломили бетонную стену. Если ее в нужном месте взорвать, стена падает. Можно ли будет взрывать все стены? Увы, нет. Но вышки или туалеты – всегда пожалуйста. Кидаешь гранату в «очко», и туалет разлетается на досточки. Правда, всегда остается дверь».



Спрашиваю, будет ли такая фотография наклеена в каждом автобусе? Александр кивает: «Скорее всего, да. Это популярная колумбийская киноактриса». И сразу смеется: конечно, она не актриса. Просто какая-то девушка.

Спустя пару минут доезжаем до блокпоста. Постовой вскидывает «Калашников», мы выворачиваем руль и под свист пуль выезжаем на обочину – в джунгли. В джунглях можно скрываться бесконечно: они простираются на многие километры вокруг. Но мы, объехав злополучный блокпост, сворачиваем обратно на дорогу. Скоро – бензозаправка. Владелец сидит в помещении за столом и курит. Увидев в наших руках оружие, он вскакивает, выхватывает ржавый револьвер и палит почем зря. Перешагнув через его труп, осматриваюсь (Александр подсказывает: стул, как и большую часть интерьера, можно расколотить!). Внимание привлекает квадратное, расположенное на уровне пояса отверстие в стене. Спрашиваю: «Это бойница?» Нет, это окошко кассы.

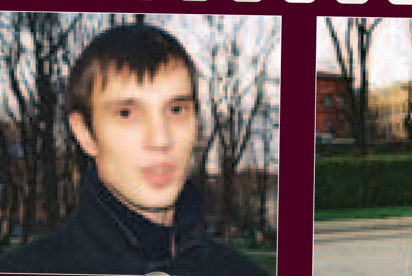
16:20. КОЛУМБИЯ. СКАЗ О КОКАИНЕ

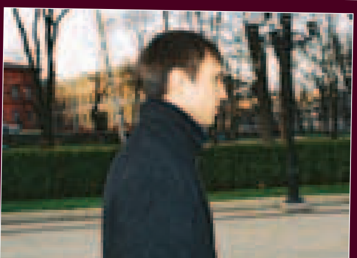
Штурмуем военную базу – огороженное сеткой-рабицей скопление деревянных вышек, кирпичных домиков и вертолетных ангаров. Берем тихо: короткими, беззвучными очередями отстреливаем часовых, прячемся в кустах, крадемся вдоль стен. Оценив избранную мной тактику, Александр

В маяк можно забраться и взирать на всех свысока

Вам не видно, но слева от рудника есть могилы несговорчивых шахтеров

■ Прогуливаясь по вечернему Киеву, Сергей Забарянский размышляет об аддоне для Xenus… или о Xenus 2?

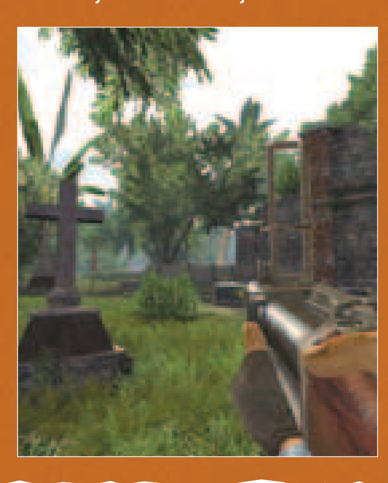




БЫСТРЫЕ СТВОЛЫ

Дизайнер Андрей Довгань – о мухах и арсенале:

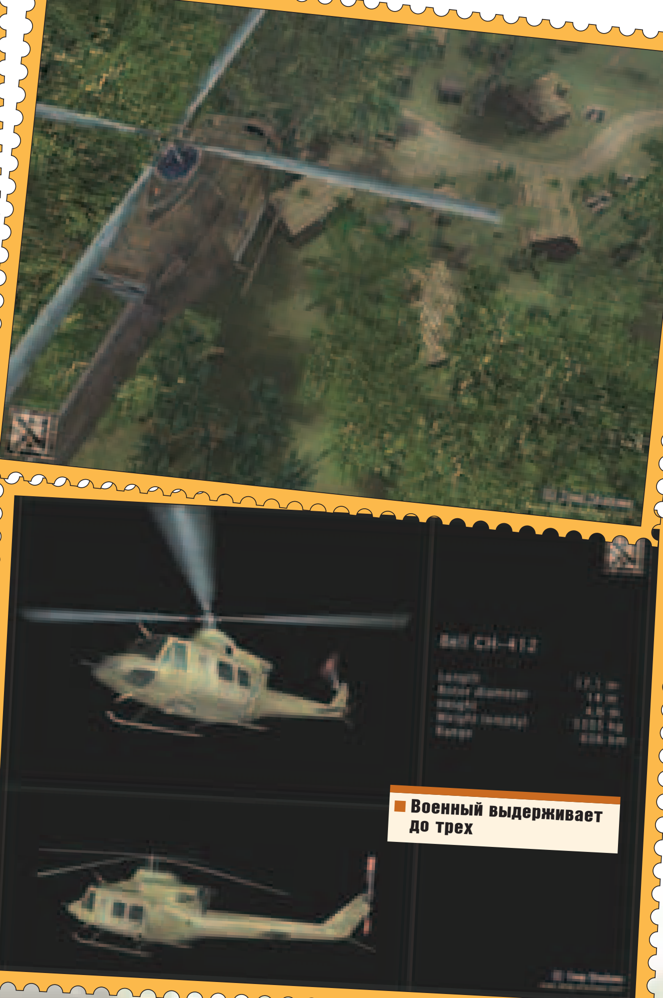
«Оружия в Xenus больше 30 видов. Есть все, вплоть до советского переносного противовоздушного ракетного комплекса. Большинство стволов можно апгрейдить – докупать прицелы и увеличенные магазины; к некоторым винтовкам есть разные боеприпасы. Все ТТХ достоверны: проверяли по справочникам. Вообще, мы довольно патриотичны: нашего оружия в игре много. Есть в Xenus и бразильские автоматы, сделанные по лицензии. А есть, к примеру, такой weapon, как банка со сладким. Кидаешь в цель, на нее слетаются мухи и начинают кусать».



описывает упущенные возможности: «Стэлс-элементы – штука совсем не обязательная. Xenus многое позволяет. Если более-менее умеешь бегать в Quake, можешь схватить автомат и «поаркадничать». Хорошо фарцуешь – наваришь на черном рынке сотню-другую тысяч песо, купишь бронированный «Хаммер» и прокатишься по базе с ветерком. Любишь воровать? Отлично! Втираешься в доверие к наркобарону и тыришь у него вертолет».

Решаю поаркадничать, выбегаю в центр поляны и жму гашетку. Ответная очередь раздается из кустов: Майерс не умирает, но начинает заметно прихрамывать. «Видишь, у тебя правая нога красная? – Александр показывает на нарисованного в интерфейсе человечка. – С собой у Майерса есть обезболивающее, шприцы и все такое. Шприцом выбираешь, куда колоть: торс, ноги, голова. К лекарствам, правда, есть привыкаемость, так что ты с ними поосторожнее. Ну и, конечно, кокаин. Вдохнул «дорожку» – и сразу улучшается зрение, двигаешься быстрее, получаешь меньше повреждений. Потом – ломки. Но какая Колумбия без кокаина?» Ловлю пулю в грудь и падаю. Последнее, что слышу – гул где-то сверху: над пальмами пролетает вертолет. Я летал на таком минут двадцать назад: в небе – отлично. Я знаю, что вид сверху лучше.

■ Гражданский вертолет падает после первой же ракеты



■ Военный выдерживает до трех

Акелла
Безумный таксист
Crazy Taxi 3
TM
EMPIRE
SEGA
Hitmaker
Люди вечно куда-то спешат, снуют по городу и днем и ночью… Они ловят такси, и оно доставляет их в нужное место. Вы как раз таксист, но, сев к вам в машину, пассажирам необходимо выдавать бумажные пакеты. Визг тормозов, рев двигателя - это несется безумный кабриолет сумасшедшего водителя, готового ради каждой секунды стереть в покрышки своих колес. Загорелись желанием погонять? Тогда мы представляем вам Crazy Taxi 3 - продолжение безумных погонь за деньгами под адреналиновый панковский саундтрек!
Гонки и днем и ночью.
Выберите одного из 12 сумасшедших водил и их машин!
Несколько интереснейших и, разумеется, сумасшедших мини-игр!
pc cd-rom
© 2004 "Akella", © 2004 "Empire Interactive", © 2004 "Hitmaker", © 2004 "SEGA"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла

Эта вилла наглядно доказывает, что каждый наркобарон в душе - аристократ

Весьма многообещающее поле. В таком обычно прячется Джиперс Криперс, Дети Кукурузы или еще какие-нибудь герои американских ужастиков

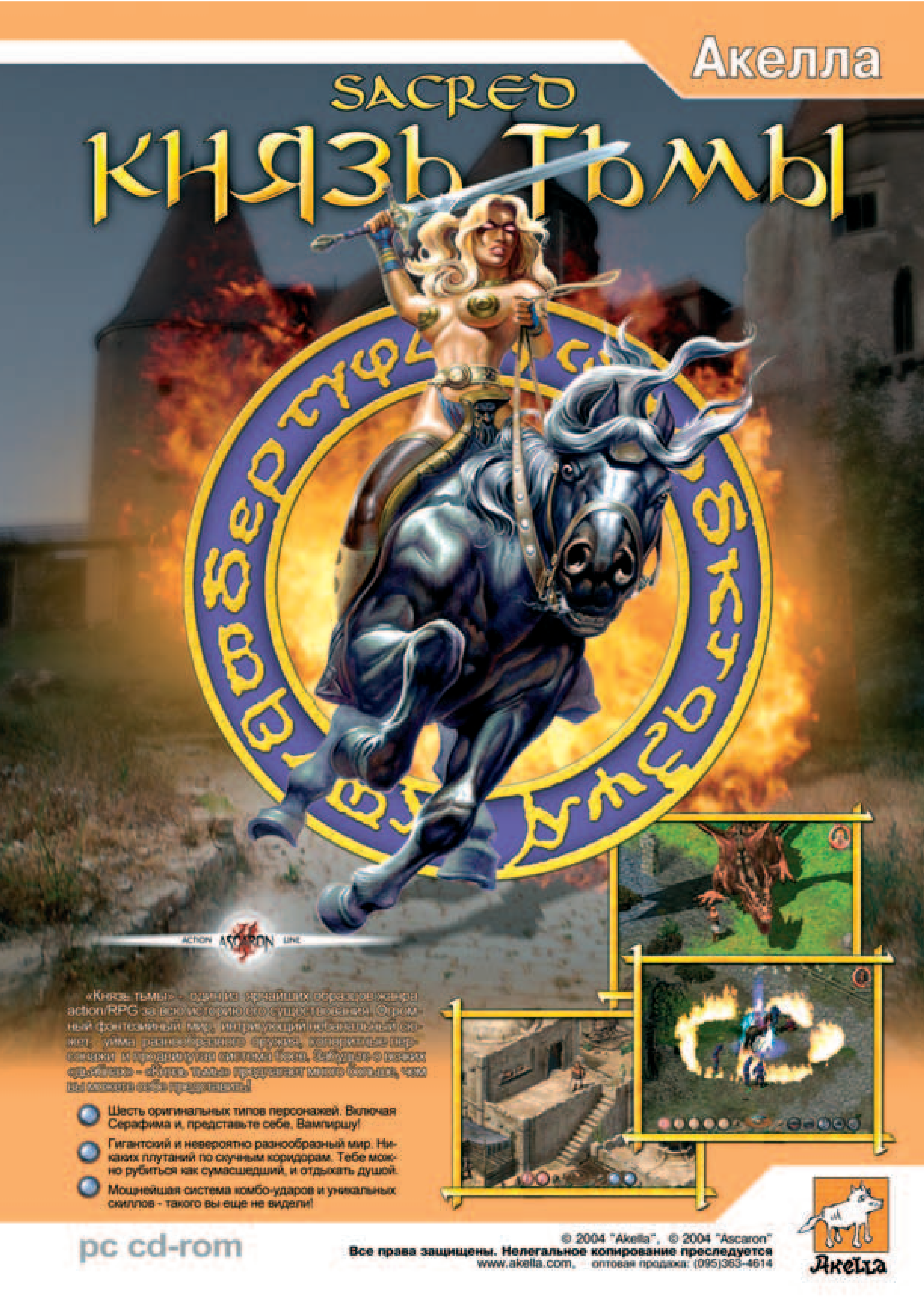
20:43.
КИЕВ – СУХИНИЧИ – МОСКВА. ПРОЩАНИЕ СЛАВЯН

За час до обратного поезда ужинаем с **Сергеем Забарянским**, придумщиком и вдохновителем Xenus. Он рассказывает детали о нелинейном сюжете (мотаться по Колумбии можно бесконечно), про мультиплеер (который будет), про достоверное вооружение (которое уже есть). В свою очередь, делюсь впечатлениями о Xenus: игра рассчитана на «хардкорного» геймера, который сможет вникнуть во все детали. «В принципе, да..., – соглашается Забарянский. – Не стоит начинать с Xenus знакомство с компьютерными играми. Но чем Xenus хорош, так это максимумом возможностей. Хочешь – он станет шутером: набрал шприцов, схватил автомат – и жаришь! Хочешь – берешь «Калашников» с удлиненным рожком и вдумчиво выполняешь квесты...» «А как западные издатели смотрят на насилие, кровь, наркоту?» «Да нормально смотрят, – улыбается Сергей, – купили же». Я тоже улыбаюсь. Скоро поезд. Скоро Сухиничи. Скоро Xenus. Последнее – лучше всего.

ДЕТИ РЕВОЛЮЦИИ
Заметки о буднях колумбийских партизан

Дети в жизни бойца РВСК-АН играют второстепенную роль. Если у каждой пары дети будут появляться подобно случайным всходам, то в условиях партизанской войны трудно будет, прежде всего, женщине. Поэтому в данном вопросе главное слово – за ней. В постоянных, устойчивых парах, желанный ребенок вполне допускается. Это решается по согласию двоих, но необходимо спросить разрешения командира. Это обычная практика.
«Презервативов у нас тут вдоволь, мы используем все виды контрацепции. Это не тот вопрос, который следует оставлять на волю случая. Если партизанка все же забеременела, она должна сообщить об этом командиру», – рассказывает боец РВСК-АН Диана. Кстати, есть еще одно важное ограничение: партизанам категорически запрещено вступать в половые отношения с девушками из местного гражданского населения.
Обычно дети пристраиваются по родственникам соответствующей пары. Кроме того, в Колумбии есть добрые и заботливые женщины, которые соглашаются принять в семью детей партизан и растить их. Как рассказывает Диана, почти у всех партизанок к 30 годам есть сын или дочь. Таким образом, дети появляются тогда, когда соответствующее решение принимает человек уже зрелый и ответственный.

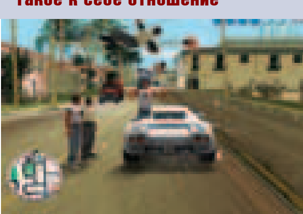
Из репортажей журналиста Артуро Алапе, Аргентина.


Акелла
SACRED
КНЯЗЬ ТЬМЫ
ACTION ASCARON LINE
«Князь тьмы» – один из ярчайших образцов жанра action/RPG за всю историю его существования. Огромный фэнтезийный мир, интригующий нелинейный сюжет, уйма разнообразного оружия, колоритные персонажи и продвинутая система боев. Забудьте о всяких «дьяблах» – «Князь тьмы» предлагает много больше, чем вы можете себе представить!
Шесть оригинальных типов персонажей. Включая Серафима и, представьте себе, Вампиршу!
Гигантский и невероятно разнообразный мир. Никаких плутаний по скучным коридорам. Тебе можно рубиться как сумасшедший, и отдыхать душой.
Мощнейшая система комбо-ударов и уникальных скиллов - такого вы еще не видели!
pc cd-rom
© 2004 "Akella", © 2004 "Ascaron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

текст: Даниил Леви, Иван Гусев, Иван Закалинский, Илья Зибирев, Николай Корж, Роман Епишин

СКАНДАЛЫ ВОКРУГ GTA НЕ УТИХАЮТ

Видимо, кубинцам не нравится такое к себе отношение



Ассоциация кубинских баров Америки (The Cuban American Bar Association) присоединилась к представителям правительства Гаити в их нападках на скандальное детище **Rockstar – *GTA: Vice City***. Претензии все те же: в игре предоставляется возможность пачками убивать кубинцев и гаитян, поэтому ее надо запретить, убрать с полок магазинов, а разработчиков заставить извиниться перед представителями обеих пострадавших наций. Пока что претензии выражены в виде гневного письма. Будем следить за дальнейшим развитием ситуации. ***И.З.***

БУДУЩИЙ ДВИЖОК UNREAL

Все знают движок *Unreal*, один из самых высокотехнологичных и популярных среди разработчиков. Кое-какими планами относительно него поделился один из его создателей – **Тим Свини** (Tim Sweeny). От будущей версии стоит ожидать невероятно детализированных персонажей (в сотни раз более детализированных, чем сейчас) и тщательную обработку освещения. Каждый объект будет отбрасывать

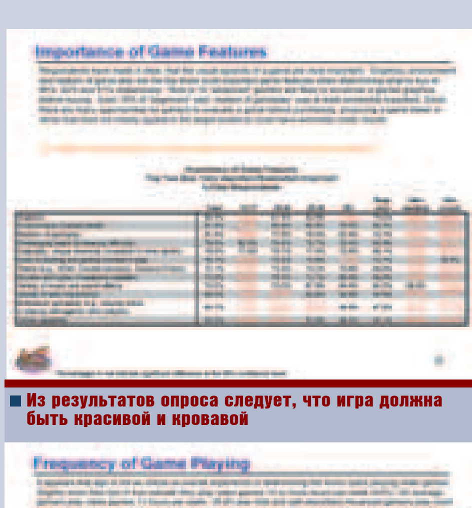
А теперь помножь детализацию той картинки на сто. Впечатляет?

свою тень в зависимости от источника освещения, а сами тени будут должным образом размыты, чтобы создавать максимально реалистичную картинку. Плюс, планируется более глубокая интеграция физики – обещают, что это будет впечатлять. Ждем демо-роликов. ***И.З.***

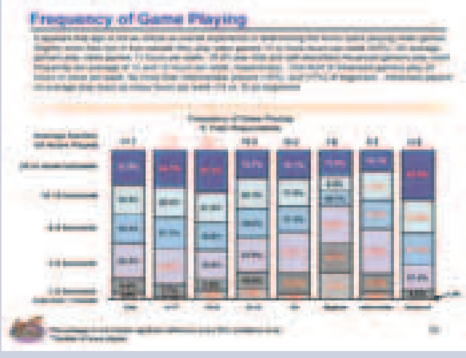
ГЕЙМЕРЫ В ЦИФРАХ

Игровой ежедневник **GameDaily** и компания **Gigex** провели масштабное интернет-голосование с целью выяснить сегодняшние пристрастия и предпочтения геймеров разной квалификации. За 5 дней добровольному опросу было подвергнуто более 2000 человек. Каждому желающему предложили отнести себя к определенной возрастной группе (13-17, 18-24, 25-34 и 35+ лет), отметить свой игровой опыт (начинающий, играющий регулярно, хардкорный геймер) и ответить на несколько десятков простых вопросов. Стоит сказать, что число участвовавших в опросе женщин оказалось столь мало, что их голоса было решено просто не учитывать. По итогам опроса была составлена объемная документация (почти 30 страниц) с прилагающимися к ней графиками и диаграммами.

Выяснилось, что 30% респондентов, прежде чем купить игру, стараются опробовать ее самостоятельно, взяв диск напрокат или у знакомых. При этом лишь 6,3% доверяют разработчикам и не боятся приобрести «кота в мешке». Можно заявить совершенно уверенно – в России ситуация прямо противоположная. Это объяснимо: стоимость игры, скажем, в Европе редко опускается ниже $50, в то время как большинство российских продавцов отпускают диски по «преступно низкой» цене в $3.



Из результатов опроса следует, что игра должна быть красивой и кровавой



Красивой как URU: Ages beyond Myst

Для 70% опрошенных (причем эта цифра практически не меняется во всех возрастных категориях) цена игры – один из решающих факторов в вопросе «покупать–не покупать». Другими важными критериями отбора являются: рекомендации друзей (69,3%), любые виды информации с web-сайтов (67,5%), системные требования (62,7%), статьи в игровых журналах (61,2%), реклама на ТВ (45,5%) и т.д. Советам же продавцов доверяют лишь 33,6% проголосовавших, а комиссии **ESRB** (Entertainment Software Rating Board), раставляющей на дисках непонятные большинству покупателей буковки, и вовсе 29,3%. Учитывая, что решение о покупке игры более половины опрошенных подростков принимает самостоятельно, не выслушивая советы родителей (а на рейтинг ESRB чаще всего обращают внимания только они), комиссия не оказывает практически никакого влияния на выбор подростка.

На вопрос: «Какие особенности игры для вас являются самыми главными?» подавляющее большинство респондентов (86%) дало четкий ответ – графика. На игровой реализм обращают внимание 81,4% всех опрошенных, а на наличие многопользовательского режима – лишь 64%.

Если же говорить о времени, которое геймеры тратят на видеоигры, то 1/5 респондентов проводят перед монитором (телевизором) не менее 20 часов в неделю, т.е. по три неполных часа в день. 1/4 проголосовавших не столь вовлечены в виртуальную реальность – они играют не более 5 часов в неделю. При этом 73,5% говорят, что такое времяпрепровождение доставляют им огромное удовольствие, но они могут прервать игру в любой момент. И только 52,8% честно признались, что игры стали неотъемлемой частью их жизни (такая точка зрения особо распространена в группе от 13 до 17 лет – 60,6%). ***Д.Л.***

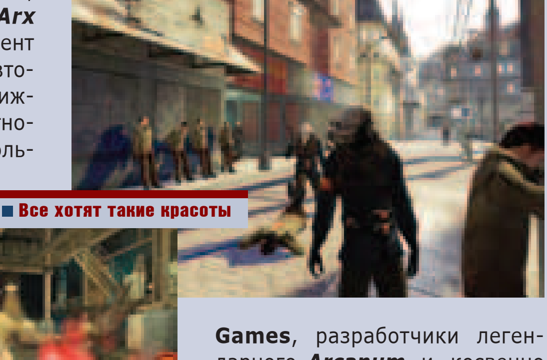
Или как Morrowind

И кровавой как Postal

Или как Postal 2

SOURCE ENGINE НАРАСХВАТ

Valve Software объявила о продаже лицензии на технологию *Source Engine*, лежащую в основе ***Half-Life 2***, конторе **Arcane Studios**, ответственной за разработку RPG ***Arx Fatalis***. Несмотря на то, что в данный момент Arcane Studios занимается разработкой второй части Arx Fatalis, лицензирование движка Half-Life 2 не имеет к ней никакого отношения, а необъявленная пока игра, использующая технологии от Val-ve, появится на прилавках магазинов не раньше второй половины 2005 года. Arcane Studios стала второй компанией, которая приобрела лицензию на Source En-gine. Первой была **Troika Games**, разработчики легендарного ***Arcanum***, и, косвенно – ***Fallout***. Они лицензировали Source Engine для ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines***. ***И.З.***

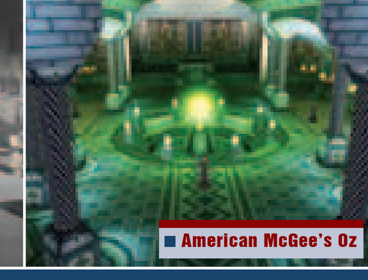


Все хотят такие красоты

ШИЗОФРЕНИЮ В МАССЫ

Известный игровой дизайнер **Американ МакГи** (American McGee), который уже изуродовал до полной неузнаваемости волшебный мир Alice in Wonderland и в данный момент занимается тем же самым с Wizard of Oz, подписал контракт с компаниями **Jerry Bruckheimer Films** и **Walt Disney Pictures**. В его планах – создание трилогии на основе «исправленной и дополненной» вселенной Oz. К работе привлечены сценаристы **Кевин** и **Дэн Хагеманы** (Kevin & Dan Hageman), а кроме фильмов планируется также поставить на поток производство сопутствующего хлама вроде фигурок, изображающих различных персонажей фильма. ***И.З.***

American McGee's Alice



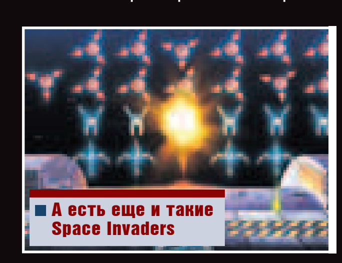
American McGee's Oz

MS GEMINI 2004

Лучший способ семейного досуга

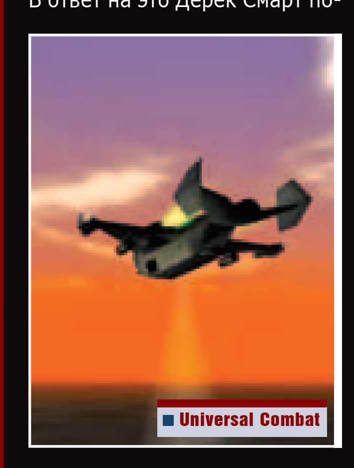
Корпорация **Microsoft**, основываясь на статистических данных, собранных **StrategyOne**, собирается продвигать концепцию совместной игры, согласно которой влюбленные парочки остаются таковыми куда дольше, если они проводят приличное количество свободного времени перед экранами мониторов, наслаждаясь компьютерными играми. Статистическое исследование, проведенное StrategyOne, показало: около 25% пар в возрасте от 18 до 34 лет считают, что компьютерные игры в качестве «семейного» развлечения сильно способствуют поддержанию отношений в нужном русле.
По мнению Microsoft, когда влюбленные остаются наедине, они должны сломя голову нестись к компьютеру, и играть, играть... Например, в такие определенно семейные игры, как ***Zoo Tycoon***, ***Final Fantasy XI***, а также главную семейную игру всех времен и народов – ***The Sims***.
Конечно, куда интереснее (и полезнее для поддержания качественных взаимоотношений) смотреть на весело проводящих время уродцев из The Sims, чем... Ну, ты понял. ***И.З.***

В последнее время издание саундтреков от компьютерных и видеоигр стало носить массовый характер, и неудивительно, что некоторые решили заработать еще немного денег не только на современных любителях компьютерных развлечений, но и на старичках, желающих немного поностальгировать.
Компания **EMI** объявила о выпуске музыкального диска, который содержит 14 музыкальных треков, в той или иной степени посвященных 25-летию одной из самых старых и популярных видеоигр – ***Space Invaders***. Старички-фанаты наверняка будут довольны, молодежь – тоже, ведь без участия модных диджеев не обошлось. ***И.З.***

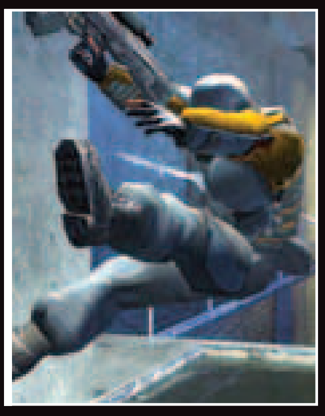


А есть еще и такие Space Invaders

В прошлом номере мы уже рассказывали о маленькой победе, одержанной **Дереком Смартом** (Derek Smart) и его компанией **3000AD** над своим издателем – **DreamCatcher**.
История продолжается. Согласившись выпустить более отлаженную версию ***Universal Combat***, DreamCatcher установила для нее очень низкую цену – всего $19,99.
В ответ на это Дерек Смарт подал в суд на компанию-издателя – но потерпел поражение. Теперь непреклонный разработчик ждет удобного момента для нового иска и параллельно ищет возможности для изменения контракта с DreamCatcher. ***И.З.***

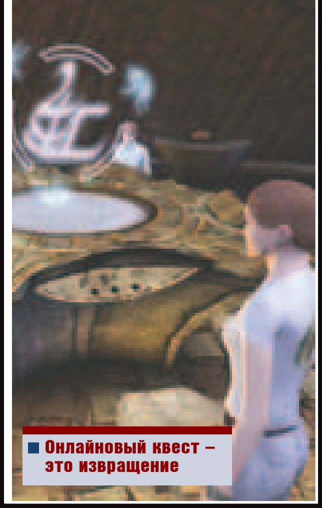


Universal Combat



Несмотря на то, что официальной датой выхода ***Half-Life 2*** до сих пор считается апрель этого года, на сайте **CNN/Money** опубликована статья, подвергающая сомнению эти данные.

Сотрудники **Valve** в многочисленных интервью отказываются называть какую-либо определенную дату релиза, однако маркетинговый директор Valve, **Даг Ломбарди** (Doug Lombardi), проговорился: игра готовится к лету этого года. Ничего более конкретного по этому вопросу выяснить не удалось. ***И.З.***



Онлайновый квест – это извращение

Компания **Ubisoft** волевым движением руки отменила создание проекта ***Uru Live***, онлайнового «довеска» к трехмерному квесту ***Uru: Ages beyond Myst***. По идее, Uru Live должна была предоставить игрокам возможность исследовать мир игры вместе, а также создавать собственные, ни на что не похожие локации. Причиной отмены послужил недостаток интереса среди игроков. Попросту говоря, никто не понял, зачем собаке нужна пятая нога – а тем более, зачем платить за нее кровные денежки. ***И.З.***

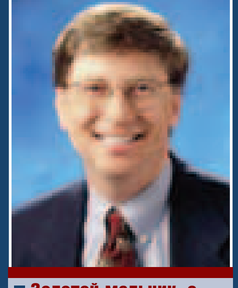
DICE И TRAUMA – БРАТЬЯ НА ГОД

Перенести действие игры на 50 лет вперед – это не каждому по силам

Digital Illusions CE (DICE), компания-разработчик знаменитого многопользовательского экшена ***Battlefield 1942***, подписала договор о сотрудничестве с **Trauma Studious**. Никогда не слышал о такой? А ведь именно эти ребята создали ***Desert Combat*** – сверхпопулярный мод для вышеназванной игры, переносящий ее действие в пустыни Ирака. По словам представителей DICE, сотрудничество будет длиться на протяжении года, и заключаться в совместной работе над новым проектом компании. Вот очередной пример того, как создатели модов из любителей превращаются в хорошо оплачиваемых профессионалов – Trauma получили на разработку $500 тыс., ни много ни мало. ***И.З.***

БИЛЛ ГЕЙТС ПРОДАЕТ СВОИ АКЦИИ

Любимец публики **Билл Гейтс** (Bill Gates) избавляется от части своих акций компании **Microsoft**. На недавно прошедших торгах им было продано 3 млн. акций по цене от $27,30 до $27,77 за штуку. В общей сложности с 28 января он продал уже 5 млн. акций компании. Несмотря на это, в его руках все еще находится 1,15 млрд. акций, плюс 428 тыс. с копейками располагаются у его жены. Вероятно, Билл просто решил поиграть на бирже – разговора о том, что он избавляется от акций из-за скорого снижения их цены, еще явно не идет. ***И.З.***



Золотой мальчик, с таким-то количеством акций Microsoft!

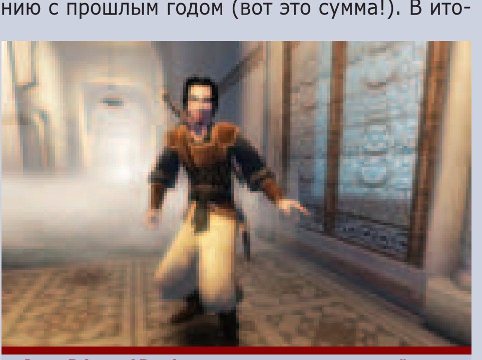
UBISOFT ПОДВОДИТ ИТОГИ

Крупнейший мировой издатель игр **Ubisoft** подвел итоги третьего квартала 2003/04 фискального года. За один квартал эта матерая компания успела продать игр на $196 млн.; показатель за 9 месяцев составил $307 млн. Общее увеличение продаж на американском рынке измеряется 42% по сравнению с прошлым годом (вот это сумма!). В итоге Ubisoft заслуженно занимает второе место среди европейских, третье среди немецких и шестое среди британских издателей игр.

Beyond Good and Evil не полностью оправдала ожидания

Кроме того, было продано 2 млн. копий похождений принца Персии (***Prince of Persia: The Sands of Time***) и 1,3 миллиона копий ***Rainbow Six*** для *Xbox*. Окрыленная произведенным эффектом, Ubi сообщила, что планирует выпуск сиквела к Prince of Persia – но никаких подробностей по его поводу разглашать не стала.

Однако не все так здорово: отодвинутые сроки релиза ***Splinter Cell: Pandora Tomorrow*** на платформах *PS2* и *Gamecube* стоили компании 30 млн. евро в графе «убытки». Помимо этого, не столь высокие, как ожидалось, продажи ***Beyond Good and Evil*** и ***XIII*** привели к потере 10 млн. ожидаемых от них евро. В 2004 году Ubisoft планирует достичь отметки продаж в 490 млн. евро. У нее есть все шансы – в будущем году под крылышком этого издателя выходит масса интересных проектов. ***И.З.***



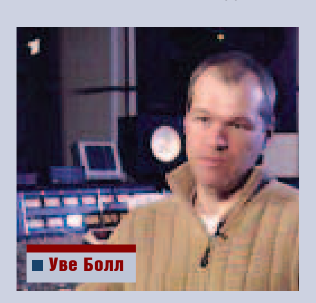
А вот Prince of Persia принес компании огромный доход

KILL BOLL

Кадр из фильма House of the Dead

В октябре прошлого года **Microsoft** продала права на киноадаптацию неплохой ролевой игры ***Dungeon Siege*** немецкой компании **Boll KG** – мы писали об этом в первом номере. Главный режиссер и директор компании **Уве Болл** (Uwe Boll), похоже, является заядлым геймером, поскольку за последние пару лет, помимо Dungeon Siege, приобрел аналогичные права на ***Bloodrayne***, ***House of the Dead*** и ***Alone in the Dark***. Единственный уже снятый фильм по лицензии – House of the Dead – с треском провалился. Впрочем, Уве ничуть не расстроен. Он винит не игру, а – цитирую – «дерьмовый сценарий». И обещает, что с Dungeon Siege подобная история не повторится. Буквально на днях был заключен контракт с **Дэвидом Фриманом** (David Freeman), первоклассным сценаристом, в чьем резюме такие игровые проекты, как ***Van Helsing***, ***Mission Impossible: Operation Surma*** и ***Command and Conquer 3***. Съемки Dungeon Siege, напоминаем, намечены на 2005 год; примерный бюджет – 50 «зеленых лимонов». Честно говоря, помимо самого Болла, мало кто верит в успех предприятия.

И.Г.

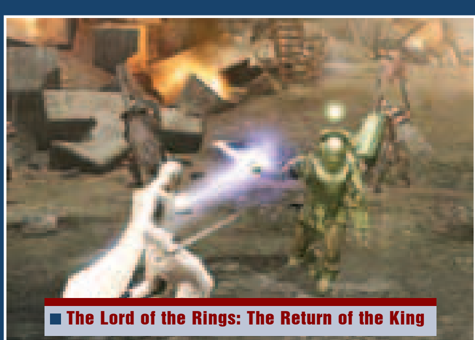

Уве Болл

ФИНАНСОВЫЙ ОТЧЕТ EA

Крупнейший разработчик и издатель игр, компания **Electronic Arts,** опубликовала в сети полноценный финансовый отчет за третий квартал фискального года. Выяснилось, что на 31 декабря 2003 г. годовой доход корпорации составил $1,475 млрд., что на 20% превышает прошлогодний показатель в 1,234 млрд. Квартальный доход составил немногим более $392 млн. (показатель годичной давности – $250 млн.). Столь астрономических цифр удалось достичь за счет выпуска и продажи (лишь за третий квартал) 48 игровых наименований для разных платформ (*PS 2*, *PS One*, *Xbox*, *GameCube*, *GBA* и PC). Только 7 из 48 наименований вышли на PC: ***FIFA Soccer 2004***, ***NBA Live 2004***, ***Harry Potter: Quidditch World Cup***, ***Need for Speed Underground***, ***The Lord of the Rings: The Return of the King***, ***The Sims Makin' Magic*** и ***Total Club Manager 2004***. Говоря о географии сбыта, нельзя не упомянуть, что рост продаж в Европе составил 40% (в США лишь 8%). Но боссы компании и не думают останавливаться на достигнутом. Еще бы, ведь на кону немалые деньги. Прогнозируемый доход по итогам года – $2,92 млрд. Жаль только, что ни одна российская компания не может похвастаться такими выдающимися результатами *[ничего, у наших все впереди – ред.]*.

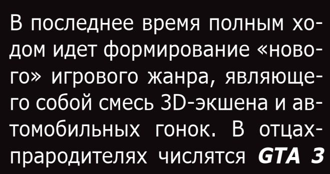
Д.Л.

Need for Speed: Underground

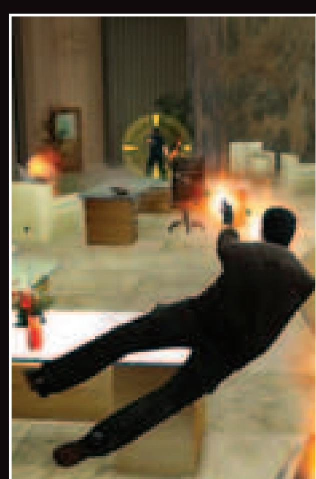

The Lord of the Rings: The Return of the King

FIFA Soccer 2004

NBA Live 2004



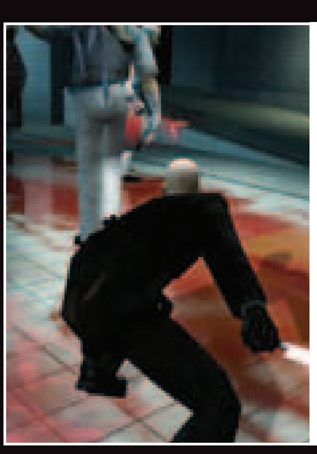
В последнее время полным ходом идет формирование «нового» игрового жанра, являющего собой смесь 3D-экшена и автомобильных гонок. В отцах-прародителях числятся ***GTA 3***



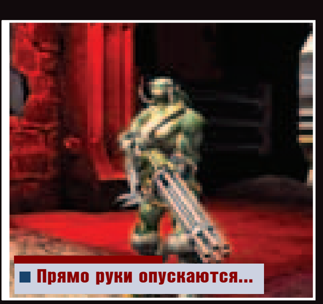
и ***Mafia***, на очереди ***DRIV3R*** и ***True Crime: Streets of L.A.*** Последняя уже вышла на консолях и имела большой успех. На очереди – порт на «персоналку». Помимо улучшенной графики и новых видов оружия, издатель **Activision** гарантирует «презент» в виде мультиплеера на 6 персон. Полицейский Ник Канг уже разогревает мотор и готов стартовать на PC этой весной. ***И.Г.***

Hitman: Contracts продолжит светлые музыкальные традиции предыдущих частей. 90-минутный игровой саундтрек пишет **Джеспер Кид** (Jesper Kyd), работавший над двумя первыми проектами Hitman, а также играми ***MDK2***, ***Messiah*** и ***Freedom Fighters***. По его словам, партитура Hitman: Contracts соответствует темной, зловещей атмосфере игры, а большинство композиций содержит нагнетающие обстановку электронные элементы.

Р.Е.



Еще несколько недель назад **Epic Games** утверждала, что долгожданный ***Unreal Tournament 2004*** будет полностью совместим с ***UT2003***. Отныне это утверждение можно считать мифом: *«Сетевая совместимость между UT2003 и UT2004 больше невозможна. Мы планировали подобную поддержку, но сетевой код настолько сильно изменился для достижения нормальной скорости работы (поддержка транспорта и улучшение скорости работы), что мы не смогли сохранить совместимость между двумя проектами»*. В любом случае нам остается дожидаться полной версии UT2004. ***Н.К.***


Прямо руки опускаются...

Team 17 зарегистрировала несколько новых доменов, включая '**wormsforts.com**' и '**wormsfortwars.com**'. Согласно циркулирующим слухам, речь идет о новом многопользовательском проекте во вселенной Worms. Предполагается, что игра будет поддерживать до нескольких сотен игроков, а официальный анонс состоится в рамках **E3 2004**. *[Похоже, провайдеры доменных имен скоро станут самым быстрым и надежным источником анонсов – вспомни новость о сиквелах **GTA** в прошлом номере – ред.]* ***Н.К.***

ПОДСУЕТИЛСЯ

Бизнесмен **Шелдон Голдберг** (Sheldon Goldberg), проживающий в Калифорнии, США, собирается в скором времени приступить к получению денежных отчислений с владельцев веб-сайтов, которые предлагают посетителям поиграть в разного рода онлайновые карточные игры.

В далеком 1996-м году Голдберг подал заявку на патенты, описывающие игру на компьютере в такие карточные развлечения, как блэкджек, покер и пасьянс. Таким образом, например, формально Голдбергу принадлежат права на любую реализацию компьютерного пасьянса, включая и любимую пользователями ОС *Windows* «Косынку».

Пока что Голдберг не предъявлял никаких претензий **Microsoft**, однако уже разослал ряд писем владельцам сайтов с карточными играми, причем претензии он имел исключительно к наличию на сайтах пасьянса в разных его вариантах.

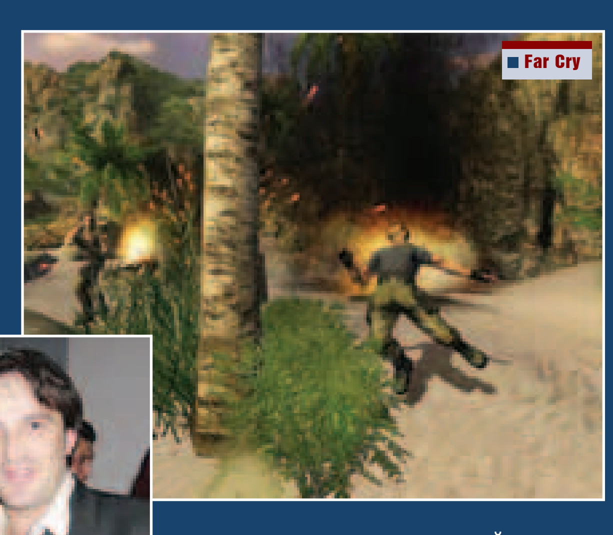
Требования Голдберга кажутся владельцам игровых сайтов абсурдными, однако это никак не может помешать Голдбергу потребовать выплаты финансовой компенсации через суд. В свое «оправдание» жертвы Голдберга собираются привести множество очевидных на первый взгляд аргументов, начиная с того, что пасьянс в виде карточной игры существует уже не одно столетие, и заканчивая тем, что первые варианты «Косынки» встраивались в Windows с начала 90-х, задолго до получения Голдбергом своего патента.

В данный момент ни о каких шагах Шелдона Голдберга в отношении владельцев игровых веб-сайтов не известно, однако можно предполагать, что если ему удастся отстоять свои права на компьютерный пасьянс в суде, то в скором времени новое судебное разбирательство может грозить уже Microsoft. ***И.З.***

Их разыскивает милиция

CRY, CRYTEK, CRY

Компании **Crytek** опять не везет. Сразу после сообщения об украденной бете их детища ***Far Cry***, трехмерного шутера, их постигла новая напасть. На сей раз в виде чересчур болтливого *[и, очевидно, мстительного – ред.]* экс-сотрудника, который позвонил «куда следует», и сообщил о том, что в офисе компании самым бесчеловечным образом нарушаются лицензии на использование программного обеспечения. Сотрудники Crytek устанавливали несколько копий программы на разные компьютеры, используя одну и ту же лицензию. Полиция приняла решение об обыске офиса; помимо этого обыску подвергся дом **Фарука Йерли** (Faruk Yerli), одного из основателей Crytek. Однако, несмотря на всевозможные неприятности, происходящие с компанией, представители **Ubisoft** – издателя Far Cry – утверждают, что ничто не помешает игре выйти в срок, а именно в марте этого года. Незадачливых же сотрудников Crytek, возможно, ждут неприятности в виде крупного штрафа. ***И.З.***


Far Cry

Фарук Йерли: Нарушение лицензии? Вы шутите?..

НЕ ТРЕВОЖЬ МЕРТВЕЦОВ

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Baldur's Gate

Игровой мир полушепотом обсуждает недавно распространившийся слух о том, что ***Baldur's Gate 3*** скорее жива, чем мертва. Источником стали форумы сайта **Interplay**, сама же компания оттявкивается стандартным «без комментариев». В целом же, история такова: прошлой весной компания **Atari**, правообладатель D&D-правил, ликвидировала лицензию Interplay на эти самые правила. Несмотря на то, что Interplay обжаловала решение Atari в суде, никто не сомневался: BG3 не будет.

Но после провала Temple of Elemental Evil, изданной Atari, в компании начали жалеть о возможной прибыли от BG3. Пошли разговоры, а не договориться ли снова с Interplay, и не вернуть ли им лицензию... Дескать, не останемся тогда без куска хлеба. Можно ли доверять этой информации – станет известно в самом ближайшем будущем. Мы же искренне надеемся, что слухи так и останутся слухами, ибо после того, как была распущена **Black Isle Studios**, доделывать третью часть легендарной игры попросту некому. Фальшивые елочные игрушки нам не нужны – от них радости никакой.

И.Г.

HAVE NO FEAR, WARNER BROS. HERE!

Добившись внушительных результатов на поприще кинематографа, компания **Warner Bros.** обращает свои интересы в новую сферу – игровую индустрию. Компания полна решимости самостоятельно разрабатывать и распространять проекты. В составе Warner Bros. открылось сразу два игровых подразделения: **Warner Bros. Interactive Entertainment** и **Warner Bros. Games Group**. Руководствуясь лозунгом «Кадры решают все!», правление поставило во главу последней **Джейсона Холла** (Jason Hall), со-основателя **Monolith Productions**.

Ранее связи Warner Bros. с миром игр ограничивались продажей лицензий на использование известных имен

Джейсон уже продемонстрировал амбиции, заявив о намерении вывести Warner Bros. «на лидирующие позиции» в игровой индустрии. *[Это пиар, Ромка, а не амбиции – ред.]*

P.E.

Но если The Matrix Online у Ubisoft задалась, то давать Atari лицензию на «Терминатора» не стоило...

ЕСЛИ ХОЧЕШЬ БЫТЬ ЗДОРОВ...

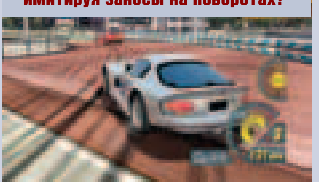
Многие геймеры, сутками сидящие за мониторами в скрюченном положении, претендовать на здоровый образ жизни не могут. Но уже в обозримом будущем нашим физвоспитанием вплотную займется Reebok Fitness. В недрах компании кипит работа над *CyberRider*.

За фантастическим названием скрывается хитрый велотренажер, призванный заботиться о нашей спортивной форме, не отвлекая от любимых игр. CyberRider будет подключаться к PC, PS One и PS2 (также, возможно, к *Xbox*), выполняя роль не просто тренажера, но... игрового контроллера. Система разрабатывается специально для гоночных игр, и первый проект, официально поддерживающий новинку –***Juiced*** от **Acclaim**. Принцип работы CyberRider довольно прост: чем быстрее игрок крутит педали, тем быстрее едет его транспортное средство в игре. Хочешь быть первым в заезде? Запасайся водой, полотенцем – и вперед! Впрочем, не торопись. О дате поступления новинки в продажу пока не сообщалось.

P.E.

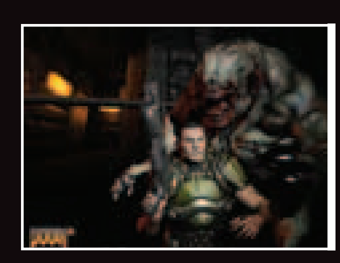
Хочешь прокатиться с ветерком? Резвей крути педали!

В лице Juiced блистательный Need for Speed: Underground получит серьезного конкурента

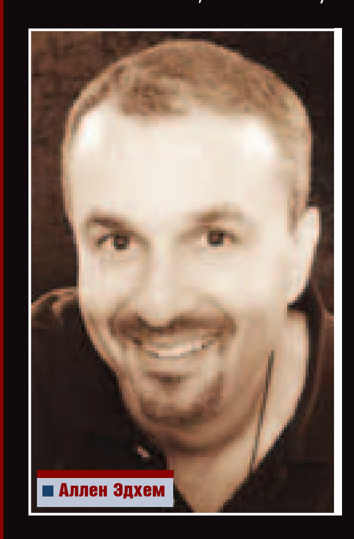


Вот интересно – будет ли тренажер дергаться и подскакивать, имитируя заносы на поворотах?

Activision объявила о неожиданно удачном завершении третьего финансового квартала и общей прибыли за этот период в $508,5 млн., – это на 34% выше показателей за аналогичный период прошлого года. На радостях было объявлено о выпуске PC-версии ***True Crime*** уже в июне. Кроме того, президент Activision отметил, что в этом году нас ждут: ***Doom 3***, ***Rome: Total War***, ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines***, ***The Movies*** и другие. Говоря о дате выхода Doom 3, президент отметил, что ожидает игру до января 2005 года, но все будет зависеть от желания и готовности **id Software**. О релизе ***Quake 4***, как обычно, ничего сказано не было. ***Н.К.***



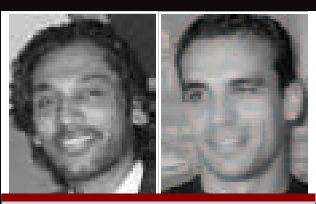
Аллен Эдхем (Allen Adham), основавший в 1991 году вместе с **Майклом Морхеймом** (Michael Morhaime) и **Фрэнком Пирсом** (Frank Pearce) **Silicon & Synapse**, ныне известную как **Blizzard Entertainment**, покинул свой пост вице-президента. По словам PR-менеджера компании, Аллен продолжит сотрудничество с Blizzard в качестве консультанта. Компания отвергает слухи о том, что уход Аллена вызван конфликтом с **Vivendi**, да он и сам говорит, что «просто очень устал». ***Н.К., Я.М.***



Аллен Эдхем

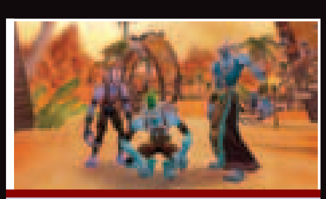
Дидье Маленфан

Команды разработчиков появляются и исчезают регулярно, но такие, как **Ready at Dawn** – рождаются далеко не каждый день. Ее основателями стали: президент **Дидье Маленфан** (Didier Malenfant), бывший


Ру Веерасурия ■ Андреа Пессино

главный программист **Naughty Dog**; технический директор **Андреа Пессино** (Andrea Pessino), бывший главный инженер ПО в **Blizzard**; и арт-директор **Ру Веерасурия** (Ru Weerasuriya), бывший главный художник в том же Blizzard.

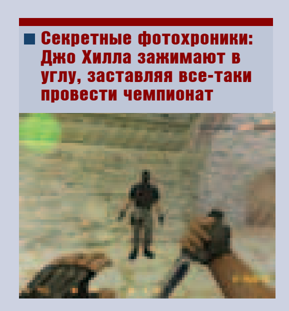
У этой звездной троицы в сумме более 35 лет опыта работы в игровой индустрии. На их кристально чистой совести лежат такие проекты, как ***Jak and Daxter***, ***Jak II***, ***Diablo II***, ***WarCraft III*** (оригинал и expansion), ***World of Warcraft***, ***StarCraft: Brood War*** и ***StarCraft: Ghost***. В данный момент студия добирает недостающих специалистов и параллельно разрабатывает неанонсированный пока игровой проект. Хочется верить, что у Ready at Dawn все получится. Ведь, как справедливо заметил Андреа Пессино: *«Успех каждой конкретной игры во многом зависит от стоящих за ней людей и их способности превратить интересную концепцию в успешный проект».* ***P.E.***

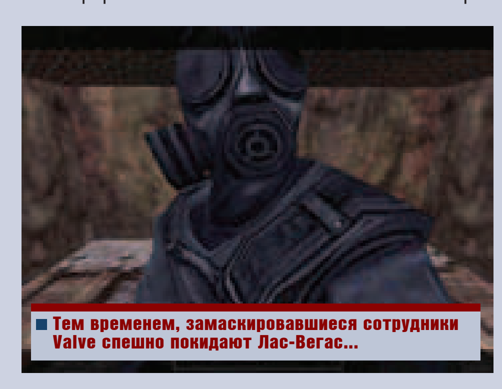

World of WarCraft, похоже, чувствует себя неплохо – несмотря на уход столь значимых фигур

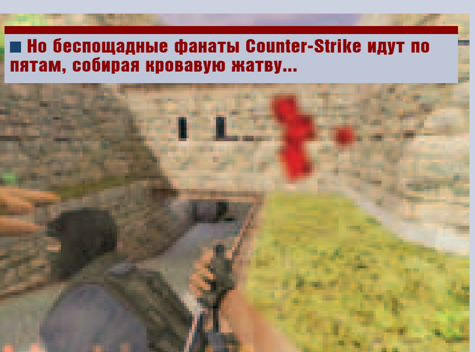
VALVE УБИЛА CYBER X GAMES

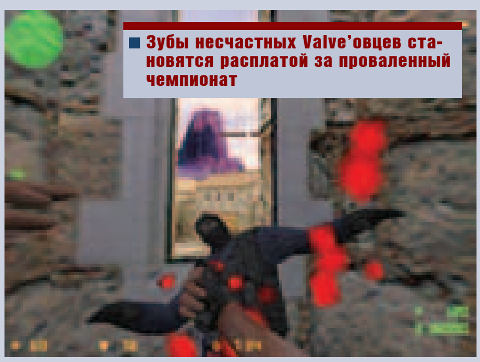
Беспросветно черным запомнился день 8 января поклонникам нетленного ***Counter-Strike***, сотрудникам компании **Valve** и администрации **Cyber X Games**. Начиналось все чудесно... Cyber X Games собрала в Лас-Вегасе сотни игроков из США и Европы для проведения грандиозного BYOC-турнира по Counter-Strike с общим призовым фондом $159,5 тыс. Пребывая в легком нервном возбуждении, собравшиеся киберспортсмены мечтали о $100 тыс. за первое место, о не менее достойных $25 тыс. – за второе, и о довольно скромных, но все равно приятных $10 тыс. – за третье.

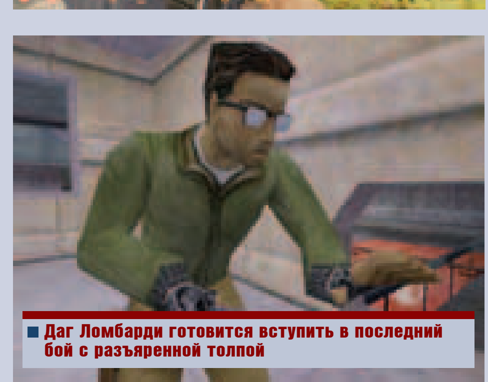
Увы, праздничная обстановка соревнований была в первый же день нарушена нерасторопностью организаторов, опоздавших с установкой компьютеров. BYOC расшифровывается как ‘Bring-Your-Own Computer’, то есть каждый игрок привозит с собой свой PC. Однако то были цветочки, ягодицы начались потом. Вся внутренняя сеть турнира строилась на базе системы электронной передачи данных *Steam*, принадлежащей компании Valve. И в самый ответственный момент эта Steam взяла и не заработала.


Секретные фотохроники: Джо Хилла зажимают в углу, заставляя все-таки провести чемпионат


Тем временем, замаскировавшиеся сотрудники Valve спешно покидают Лас-Вегас...


Но беспощадные фанаты Counter-Strike идут по пятам, собирая кровавую жатву...

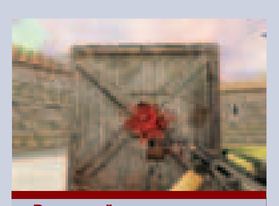

Зубы несчастных Valve'овцев становятся расплатой за проваленный чемпионат


Даг Ломбарди готовится вступить в последний бой с разъяренной толпой

Среди причин называются и сбои электропитания, и покушения на безопасность серверов; но факт остается фактом – чемпионат был сорван. Лишь два матча могли проводиться одновременно. Представлявший CXG **Джо Хилл** (Joe Hill), взвалив на свои плечи камень ответственности, отменил мероприятие.

На фоне столь неприятных событий (представь: ты специально прилетел в Лас-Вегас на крупный чемпионат – и так обломался) заявления **Дага Ломбарди** (Doug Lombardi) о невиновности Valve выглядят чуть ли не издевательски. Тем не менее, директор маркетингового отдела компании действительно считает отмену чемпионата неадекватной мерой, а вину Valve – преувеличенной. Кстати, мистеру Ломбарди еще пришлось отбиваться от упреков в том, что сотрудники его компании, вместо того, чтобы работать над устранением неполадок Steam, «слиняли» на проходившее по соседству **Consumer Electronics Show**... Так это или нет – доподлинно неизвестно.

Судить о виновности или невиновности Valve мы не будем, благо судей у нее и так хватает. Однако через несколько дней после провального чемпионата компания обнародовала информацию о кардинальной переработке Steam. Само по себе как-то назрело, видимо. Valve ведет переговоры о сотрудничестве с провайдером **Limelight Networks** – они как раз специализируются на доставке больших объемов цифровой информации. Limelight работает с **BuyMusic.com**, **Musicmatch**, **Real Networks** и другими сетями. По словам основателя Valve **Гейба Ньюэлла** (Gabe Newell), провайдер привлек их «высокой скоростью, дешевизной и качеством» доставки файлов. Valve рассчитывает, что Limelight обеспечит хороший хостинг ее Steam-серверам. Что ж – удачи.


Виновный схвачен и приговорен к расстрелу. Приговор приведен в исполнение

Стоит также отметить, что на CXG проблемы были, увы, не только со Steam. Более подробно – читай в рубрике «Киберспорт», где тебя ждет интервью с непосредственным участником событий.

P.E.

СТАЛИН И МЕТРО

Игровые уровни пока что населены лишь всякого рода агрегатами

А вот так в реальности выглядит та самая противотанковая винтовка

Альтернативная история – излюбленный материал для создания компьютерных игр. Наши краснознаменные товарищи из **G5 Software** решили поиграть с несколько невостребованным ранее периодом советской истории, а именно – с 1952-м годом.

Сталин стар и слаб; группа заговорщиков планирует совершить покушение на отца народов, воспользовавшись оружием чудовищной разрушительной силы – видимо, чтобы замести возможные следы.

Мы – в качестве лейтенанта МГБ Глеба Суворова (вот ведь: вроде русские, а все равно персонажей называют так, что плакать хочется) – должны помешать покушению.

Как ни странно, ***«Метро-2»*** (экспортное название – ***The Stalin Subway***) – это не очередной юмористически-идиотический квест, а исторический шутер. Одна из главных задач, что ставят перед собой разработчики – максимальная достоверность. Для этого, например, в игре моделируются только реальные места – например, станции московского метрополитена, Кремль, стройка готового ныне МГУ, а также, собственно, Д6, или «Метро-2» – секретная военная ветка метро. Обещается масса уникальных возможностей: порулить настоящей «Победой» по тоннелям метро, затопить пару станций, а потом насладиться бурной реакцией NPC на эти противоправные действия – в игре используется пакет *LifeStudio:HEAD*. Оружие – тоже исключительно реальное. Например, противотанковая винтовка – незаменимый прибор при передвижении по московскому метро.

«Метро-2» выйдет в конце этого года, и наверняка придется по душе московским диггерам.

И.З.

ПРОЩАЙ, ЛЕГЕНДА

Расформирована **Legend Entertainment**. Владелец компании, **Atari**, раскидала бОльшую часть сотрудников по своим подразделениям; остальные уволены. Xbox-порт ***Unreal II*** вместе с мультиплеерным адд-оном ***XMP*** были переданы в руки австралийской студии **Tantalus**.

В последние годы Legend приобрела репутацию разработчиков средней руки, – а ведь некогда они выпускали шикарные текстовые (а позже – и графические) адвенчуры. Unreal II, ***The Wheel of Time*** и приключенческие разработки компании не произвели должного впечатления на Atari (и на большинство игроков). Atari планировала сделать официальное заявление сразу после роспуска, но так пока и не собралась. По словам экс-сотрудников Legend, подобное решение оказалось для них полной неожиданностью.

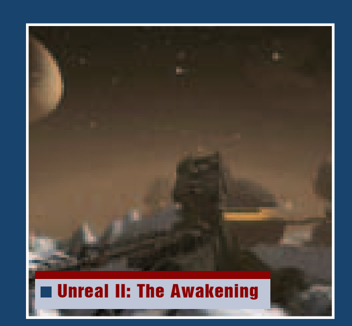
Legend была сформирована в 1989-м; через девять лет студию приобрела **GT Interactive** (уже через год обе были под покровительством Atari – тогда еще известной как **Infogrames**). Из наиболее известных работ компании можно отметить ***Spellcasting***, ***Gateway***, ***Star Control 3***, ***The Wheel of Time*** и ***Unreal: Return to Na Pali***. Последним релизом стал ***Unreal II: The Awakening***, не оправдавший возложенных надежд и разошедшийся довольно низким тиражом.

Ну что же, сначала **Interplay** расформировала **Black Isle**; теперь мрачная судьба постигла Legend. Совсем не радужная тенденция для начала года.

Н.К.

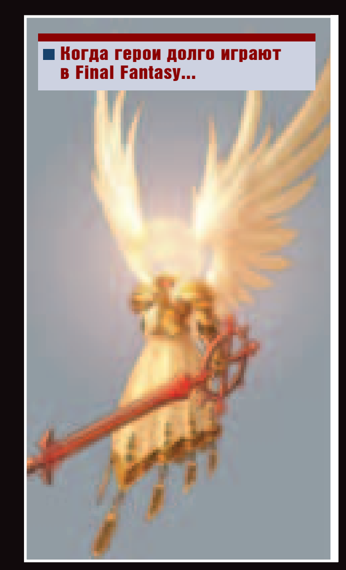
The Wheel of Time

Unreal: Return to Na Pali



Unreal II: The Awakening

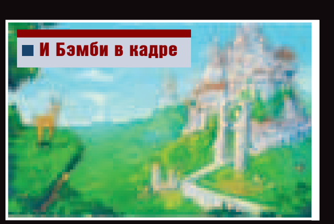
Внезапная разговорчивость **Фабриса Камбуне** (Fabrice Cambounet), продюсера ***Heroes of Might and Magic V***, подарила всем поклонникам сериала новые детали об игре, которую творят в одной из студий **Ubisoft**. Напомним – именно ей достались права на серию ***HoMM*** после реструктуризации **New World Computing** и банкротства **3DO** (слухи о том, что эта таинственная студия Ubisoft – русского происхождения, похоже, подтверждаются. Продолжение истории – в одном из следующих номеров.).



Когда герои долго играют в Final Fantasy...

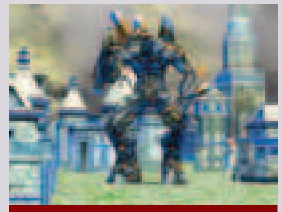
Вот краткие выдержки из речи Фабриса:

- все сражения будут проходить в полном 3D;
- герои будут прокачиваться и «получать новые возможности, подобно покемонам» (sic);
- камера будет свободно приближаться/удаляться;
- динамическая смена погоды будет, но на геймплей повлияет не сильно;
- рабочая версия игры и официальный анонс будут сделаны в рамках **E3 2004**.

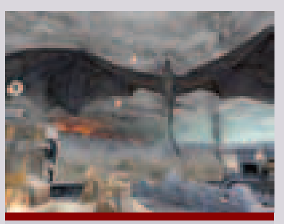


И Бэмби в кадре

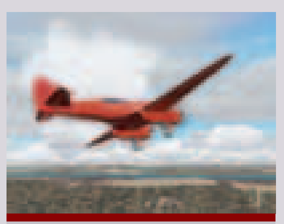
Игра появится на прилавках не раньше весны 2005 года. Разработчики планируют выпустить официальный пресс-релиз и множество артов из игры в самое ближайшее время. *[Ждем с нетерпением! Очень хочется посмотреть на, к примеру, Пикачу-некроманта... – ред.]* **Н.К.**

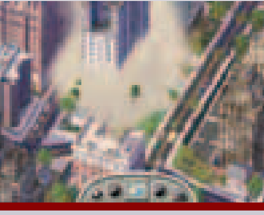

Age of Mythology

Callof Duty


The Lord of the Rings: The Retun of the King

Madden NFL 2004


MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight


SimCity 4 Deluxe

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

лидеры продаж в США и Канаде | декабрь `03 - январь `04

28 декабря - 3 января

Название игры	Издатель
01. Call of Duty	Activision
02. The Sims: Makin' Magic	EA
03. The Sims Deluxe	EA
04. Zoo Tycoon: Complete Collection	Microsoft
05. The Sims Double Deluxe	EA
06. Age of Mythology	Microsoft
07. The Sims: Superstar	EA
08. The Sims: Unleashed	EA
09. The Sims: Hot Date	EA
10. Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts

4 -10 января

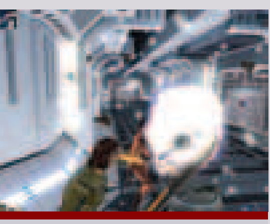
Название игры	Издатель
01. Call of Duty	Activision
02. The Sims Deluxe	EA
03. The Sims: Makin' Magic	EA
04. Age of Mythology	Microsoft
05. The Sims Double Deluxe	EA
06. Madden NFL 2004	EA
07. Zoo Tycoon: Complete Collection	Microsoft
08. CimCity 4 Deluxe	EA
09. The Sims: Superstar	EA
10. The Sims: Unleashed	EA

11 - 17 января

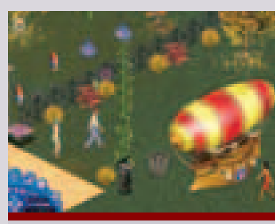
Название игры	Издатель
01. Call of Duty	Activision
02. The Sims Double Deluxe	EA
03. The Sims: Makin' Magic	EA
04. Age of Mythology	Microsoft
05. The Sims Deluxe	EA
06. CimCity 4 Deluxe	EA
07. Zoo Tycoon: Complete Collection	Microsoft
08. The Sims: Unleashed	EA
09. MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight	Microsoft
10. Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts

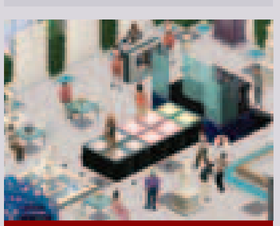
18 - 24 января

Название игры	Издатель
01. Call of Duty	Activision
02. Age of Mythology	Microsoft
03. The Sims Deluxe	EA
04. The Sims: Makin' Magic	EA
05. Zoo Tycoon: Complete Collection	Microsoft
06. The Sims Double Deluxe	EA
07. The Sims: Unleashed	EA
08. The Sims: Vacation	EA
09. MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight	Microsoft
10. The Lord of the Rings: The Return of the King	EA

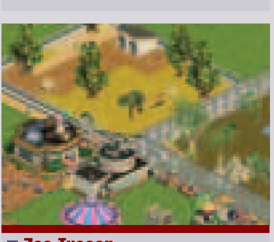

Star Wars: Knights of the Old Republic

The Sims Deluxe


The Sims: Makin' Magic


The Sims: Superstar

The Sims: Vacation


Zoo Tycoon Complete Collection

По итогам несчастного 2003 года стало ясно – симсомания переросла из эпидемии в пандемию. **Electronic Arts** уверенно лидирует – но радоваться за них что-то не хочется. А хочется, наоборот, задать им сакраментальный вопрос: «Почем опиум для народа?». Столько людей подсадить на эту ересь – да вы в аду гореть будете. И прошлые заслуги вас не спасут.

Microsoft, **Vivendi** и **Activision** сумели «отъесть» лишь по одной строчке – качественно-попсовая ***Age of Mythology***, по умолчанию успешный ***WCIII: The Frozen Throne***, да уже набившая оскомину ***Call of Duty***. Все остальное – вотчина EA, над которой царят, разумеется, симсы. ***C&C: Generals*** да ***Battlefield 1942*** – единственные «проблески разума» в этом массовом психозе от EA. Ну, может, еще ***SimCity 4*** – хотя как можно без содрогания слышать название с корнем «sim»?..

Другие итоги года тоже неприятно поражают. Лишь ~12% игр, переваливших в тираже за полумиллионный рубеж, были сертифицированы **ESRB** как 'Mature'. Остальные достались сегменту 'Everyone' (~54%) и 'Teen' (~31%). И это на фоне истерических воплей о том, какой неописуемый вред несут игры с насилием и прочими «непристойностями».

В общем, игровая индустрия делает все, чтобы меня позлить. Ты мне тоже не нравишься, игровая индустрия!

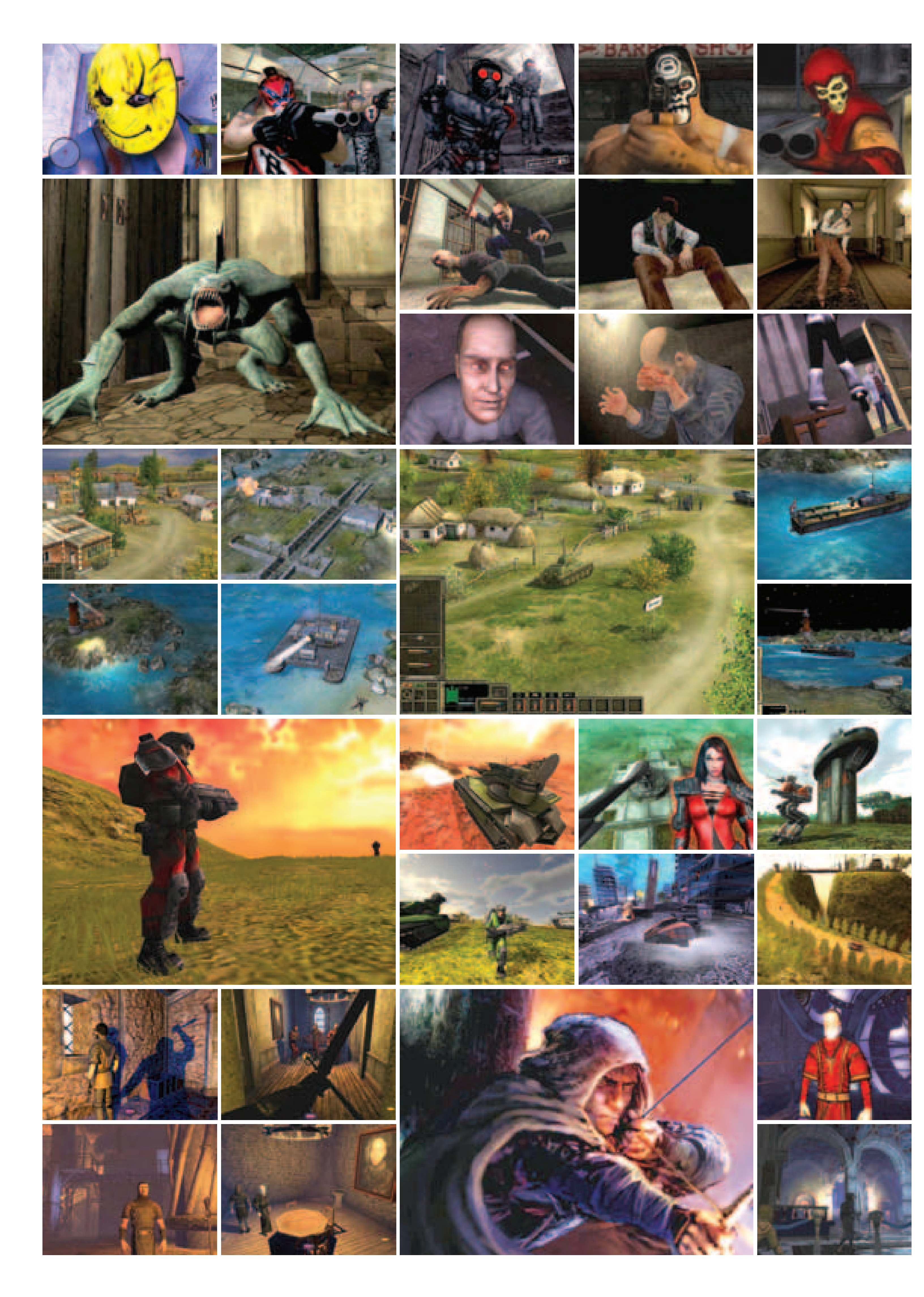
За чартами приглядывал
Ян Масарский

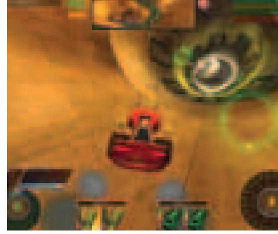
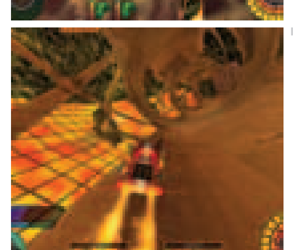
ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

март - май 2004

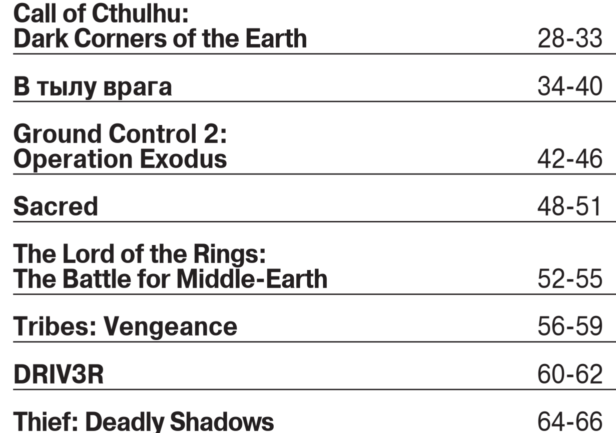
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

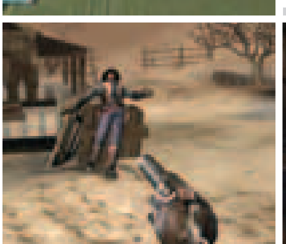
Название	Жанр	Дата выхода
Advent Rising	Action	март 2004
Against Rome	Strategy	25 марта 2004
Alias	Action / Adventure	06 апреля 2004
Alpha Black Zero: Intrepid Protocol	Action	28 марта 2004
Atlantis Evolution	Adventure	14 апреля 2004
Atomic Enforcer	Action / Adventure	март 2004
Battlefield: Vietnam	Shooter	22 марта 2004
Beyond Divinity	RPG	13 апреля 2004
Black9	Action / RPG	14 марта 2004
Blades of Avernum	RPG	март 2004
BlowOut: Military Fighting Unit	Action	14 марта 2004
Breed	Shooter	23 марта 2004
Castle Strike	Strategy	март 2004
City of Heroes	RPG	27 апреля 2004
Cold War Conflict	Strategy	март 2004
Colin McRae Rally 4	Racing	26 марта 2004
Counter-Strike: Condition Zero	Shooter	15 марта 2004
Crusader Kings	Strategy	01 апреля 2004
CSI 2: Dark Motives	Adventure	23 марта 2004
Desert Rats vs. Afrika Korps	Strategy	март 2004
Dragon Empires	RPG	12 мая 2004
Drake	Action	14 марта 2004
Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses	Adventure	14 апреля 2004
Empires in Arms: The Napoleonic Wars	Strategy	14 мая 2004
Eon of Tears	RPG	апрель 2004
ETROM: The Astral Essence	RPG	март 2004
Fading Suns: Noble Armada	Strategy	14 мая 2004
Far Cry	Shooter	23 марта 2004
Fire Power	Simulation	18 мая 2004
Flashpoint Germany	Action	14 мая 2004
Forever Worlds	Adventure	04 марта 2004
Full Spectrum Warrior	Shooter	14 апреля 2004
Gangland	Strategy / RPG	03 марта 2004
Grimoire	RPG	апрель 2004
Gunfighter	Shooter / RPG	март 2004
Hitman: Contracts	Action / Stealth	06 апреля 2004
I of the Enemy	Strategy	15 апреля 2004
Infinity War	Action	март 2004
Joint Operations: Typhoon Rising	Shooter	14 мая 2004
kill.switch	Shooter	09 марта 2004
Kings of War	Strategy	май 2004
Legacy: Dark Shadows	Adventure	март 2004
Lineage II: The Chaotic Chronicle	RPG	27 апреля 2004
Lords of the Realm III	Strategy	15 марта 2004
Mafioso	Strategy	март 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Shooter	02 марта 2004
Micro Mayhem	Racing / Action	15 марта 2004
Microsoft Train Simulator 2	Strategy	01 апреля 2004
MVP Baseball 2004	Sports	09 марта 2004
Mythora	Action / RPG	март 2004
No Name War	Strategy / RPG	март 2004
Nemesis of the Roman Empire	Strategy	28 марта 2004
P2	Strategy	апрель 2004
Painkiller	Shooter	12 апреля 2004
Pool Paradise	Sports	март 2004
Pro Rugby Manager 2004	Strategy / Sports	26 марта 2004
Project Freedom	Strategy	март 2004
Railroad Pioneer	Strategy	март 2004
Realms of Torment	MMORPG	март 2004
Richard Burns Rally	Racing	март 2004
Sacred	RPG	23 марта 2004
Sam & Max: Freelance Police	Adventure	14 мая 2004
Saturday Night Speedway	Racing	22 апреля 2004
Seal of Evil	Action / RPG	апрель 2004
Shadow Vault	Strategy / RPG	06 апреля 2004
Sniper Elite	Action	март 2004
SOLDNER: Secret Wars	Shooter	31 марта 2004
Spartan	Strategy	март 2004
Squad Assault: Eastern Front	Strategy	14 марта 2004
Squad Assault: Operation Market Garden	Strategy	14 мая 2004
Star Wars: Republic Commando	Action	01 мая 2004
Syberia 2	Adventure	март 2004
The Bard's Tale	RPG	01 апреля 2004
The Fall – Last Days of Gaia	RPG	март 2004
The Fifth Disciple	PRG/Adventure	март 2004
The Political Machine	Strategy	май 2004
Thief: Deadly Shadows	Action / Stealth	14 мая 2004
Time of Defiance	Strategy / Online	апрель 2004
TOCA Race Driver 2	Racing	04 апреля 2004
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Shooter / Tactical	март 2004
True Crime: Streets of L.A.	Action / Racing	14 апреля 2004
Ultima X: Odyssey	RPG	14 апреля 2004
Unreal Tournament 2004	Shooter	16 марта 2004
Wanted Guns	Shooter	март 2004
War in the Pacific: Struggle against Japan	Action	14 марта 2004
WarBirds: 2004	Flight Sim	март 2004
Wartime Command: Battle for Europe 1939-45	Strategy	апрель 2004
War Times	Strategy	31 марта 2004
World Championship Rugby	Sports	март 2004
WWII: Pacific Heroes	Flight / Action	март 2004
Yager	Action	28 марта 2004

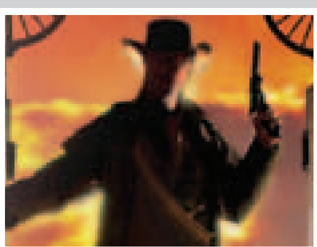


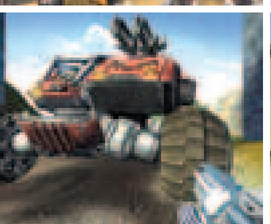



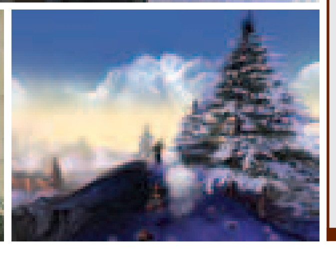
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!











БУДЕТ ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ

Все, кто волновался о «худобе» раздела preview в прошлом номере, могут расслабиться. «Релизная лихорадка» кончилась, и мы вновь можем вдумчиво и неторопливо рассматривать, что день грядущий нам готовит. Для вдумчивого рассмотрения в этом номере мы отобрали шестнадцать проектов – вот самые интересные из них.

Триллер по мотивам произведений Г.Ф. Лавкрафта, ***Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth***, ловит на себе вожделеющие взгляды игровой прессы уже давно – игра обещает быть крайне интересной. Одна беда – разрабатывать ее начали еще, кажется, при жизни самого Лавкрафта, а закончат разве только к столетию со дня его смерти...

«В тылу врага», проект украинской **Best Way**, скромно планирует совершить очередную революцию в двух-трех жанрах сразу, заодно ставя точку в вопросе об исторической достоверности игр на тему Второй мировой. Рекомендуем.

Почти в том же жанре, но совсем в другом времени происходит действие шведской игры ***Ground Control 2*** – продолжение футуристической action / tactics / RTS действительно впечатляет тщательностью проработки.

DRIV3R – новый уровень кинематографичности в компьютерных играх. Жанр action / racing пополняется все новыми хитами.

Продолжение криминального сериала ***Thief***, под названием ***Deadly Shadows***, пережило кончину **Looking Glass** – растет и зреет под чуткой опекой **Ion Storm**.

Manhunt, новый царь горы трупов от **Rockstar North** – скандальный хит консольного рынка приходит на PC. И это, разумеется, далеко не все. Наслаждайся.

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

ОЧЕНЬ СТРАШНАЯ ИГРА

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter / Adventure / Horror
ИЗДАТЕЛЬ	Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК	Headfirst Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.callofcthulhu.co.uk
ДАТА ВЫХОДА	Август 2004 года

Горожане в Иннсмуте крайне недружелюбны

Текст: Иван Гусев

Игровая индустрия находится в постоянном поиске Большого Крутого Сюжета. Оригинальные идеи редки, и приходится черпать вдохновение из кино, комиксов и книг. К последнему источнику – книгам – прибегают реже всего. В английской конторе Headfirst Productions, вот уже пятый год занимающейся разработкой *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, уверены, что вытащили свой счастливый билет. Творчество Говарда Филлипса Лавкрафта (Howard Phillips Lovecraft), одного из лучших писателей в жанре «хоррор», по-прежнему пользуется огромным успехом. Грех было не создать компьютерную игру на 100% хитовом материале.

– *Наша главная цель – напугать людей,* – заявляет Эндрю Бразье (Andrew Brazier), главный дизайнер. – *Мы уверены, что сотворим самую страшную игру всех времен. Согласитесь, славная задача?*

ПО МОТИВАМ...

Пересказать сюжет Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth так же сложно, как разобраться в творчестве Лавкрафта. Мифы Ктулху – термин, употребляемый для обозначения таинственного мира, которому Лавкрафт посвятил множество рассказов. Если вкратце: задолго до людей на Земле царила раса древних существ – богов и монстров – из другого измерения. Во главе чудовищ стоял осьминогоголовый бог Ктулху. В наше время этих симпатяшек следует искать в темных лесах, глубинах океанов, канализационной системе Москвы и других таинственных уголках планеты. Древнейшие ждут своего часа, чтобы вернуть себе власть над Землей. Помогают им служители культа Ктулху, мечтающие воскресить своего бога, и поднять его со дна океана. Если запланированная операция пройдет успешно, по телевизору перестанут показывать телешоу «Поле чудес», и людей охватят безумие и жестокость.

Те, кто считают, что Call of Cthulhu создается непосредственно по мотивам рассказов Лавкрафта, ошибаются. За основу взята популярная настольная RPG от компании **Chaosium** под тем же названием. В свою очередь, англичане из Headfirst добавили новые идеи в мир Ктулху. Ведь стандартная концовка многих произведений Лавкрафта незамысловата: «...И узрел он чудовище, описать которое смертному не под силу...». Современному же геймеру надо не просто «узреть» – он еще должен получить удовольствие от увиденного, и с чувством глубокого удовлетворения замочить гадину с энной попытки.

РАЗУМ ОТСТУПАЕТ, НО НЕ СДАЕТСЯ

Игра начинается со вступительного ролика. Главный герой в психиатрической больнице пытается покончить жизнь самоубийством. Удастся ли ему суицид? Или утром он очнется в палате, а медсестра с улыбкой скажет: «Куда торопишься, дурашка?» Это мы узнаем, только дойдя до конца. Пока же давай просто познакомимся с этим милым душевнобольным Джеком Уолтерсом.

Джек был одним из лучших полицейских Бостона. Но шесть лет назад в участок поступил роковой вызов: выстрелы в доме за городом. Уолтерс отправился на задание; спустя несколько часов коллеги нашли его без сознания. В открытых глазах застыл ужас. Уолтер-

I'M A LOSER, BABY

■ Жизнь Говарда Филипса Лавкрафта была похожа на жизнь неудачника. Он потерпел крах в бизнесе, едва не лишился рассудка после нервного срыва; при жизни не опубликовал ни одной книги. Слава пришла к нему после смерти, в 1937 году, когда начался бум хоррор-литературы. Рассказы Лавкрафта оказали огромное влияние на добрую сотню писателей-мистиков, которые внесли свою лепту в «собрание» мифов Ктулху. Придуманная Лавкрафтом магическая книга – «Некрономикон» – и по сей день будоражит умы самых разных деятелей искусств.

«Наша цель – напугать людей. Мы сотворим самую страшную игру всех времен. Согласитесь, славная задача?»

■ Кому-то явно не мешало бы освежить дыхание

■ «Упс! А я собирался его выписывать!»

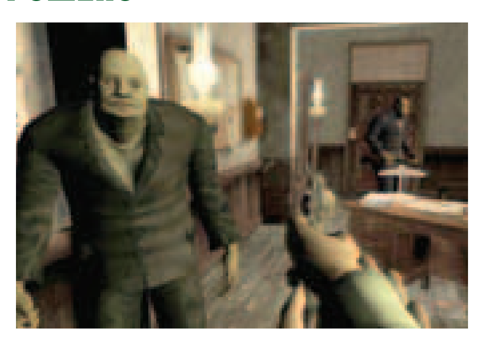
«Не бойтесь, я просто хочу познакомиться!»

са спасли, но он не сразу вспомнил, с чем столкнулся в таинственном доме. Его мучили видения о странных существах, огромных древних городах, зловещих обрядах. Вскоре Джек уволился со службы, решив стать частным детективом. В 1922 году, незадолго до того, как тяжелые металлические ворота психушки поприветствовали его своим надрывным скрипом, Уолтерс получил новое дело – исчезновение бакалейщика в полузаброшенном городке Иннсмут. Это расследование превратило его самые ужасные кошмары в реальность.

В старом портовом Иннсмуте детектив наткнулся на слухи о языческих обрядах и чудовищах, которых видели неподалеку от города. Таинственным образом исчезают люди. Вскоре Джек узнает: время пришло, служители древнего культа намерены воскресить Ктулху. Разум начинает потихоньку сдавать позиции. Как Уолтерсу удастся победить чудовище ростом в три мили – это уже ваши проблемы, дорогие геймеры. Вы будете играть именно за Джека.

ВЫРЕЗАНО И ВЫБРОШЕНО

Когда Call of Cthulhu впервые анонсировали в далеком 1999 году, в списке ее достоинств значился и мультиплеер: кооператив, deathmatch и прочее. Однако впоследствии разработчики сделали упор на сингл; мультиплеер исчез. Также исчезло подразделение игры на несколько больших глав. Изначально предполагалось, что действие будет происходить в разных частях мира, в самых темных уголках Земли. Однако сейчас ясно, что большинство событий развернутся в Иннсмуте.



ПОЧТИ НОВЫЙ ЖАНР

Продюсер проекта **Крис Грей** (Chris Gray) теряется, когда ему задают вопрос о жанре Call of Cthulhu. Бормочет что-то невнятное о «почти новом жанре». Прижатый к стенке, он все-таки признается, что игровой коктейль от Headfirst можно охарактеризовать как first person action adventure. Стоп, а как же survival

Этот сервиз мне все равно никогда не нравился...

В городской тюрьме Иннсмута с заключенными особо не церемонятся

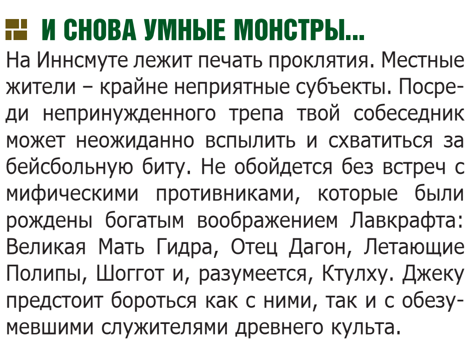
horror? «Ну, конечно же, чуть не забыл», – улыбается Грей. По атмосфере и манере прохождения игра напоминает такие жанровые столпы, как ***Resident Evil*** и ***Silent Hill***, но вид от первого лица многое меняет.

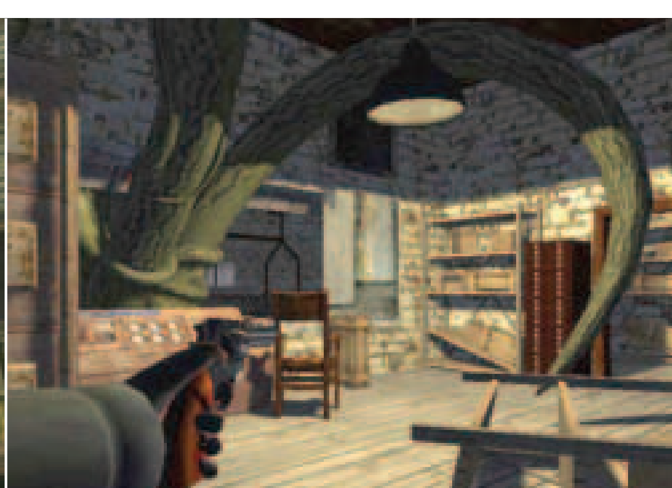
Закономерен вопрос: чего будет больше – action или adventure? Выбор оставлен за игроком. Ты сам решаешь, какой стиль тебе подходит: кровавый 'kill 'em all' или вдумчивое, неспешное прохождение с минимумом насилия. Call of Cthulhu – не RPG, но некоторые ролевые элементы присутствуют. Чем больше ты палишь по врагам, тем точнее попадаешь. Если же ты предпочитаешь красться, то вскоре игра превратится в полноценный stealth-action.

И еще, как в ***Fallout*** – можно вежливо попросить и получить желаемое, а можно взять силой. По ходу игры Джеку потребуется вызволить из тюрьмы человека, располагающего нужной информацией. Хочешь – бери шотган в руки – и вперед, через главные ворота. А можно заглянуть с черного входа, выкрасть ключ от камеры и тихо ускользнуть.

И СНОВА УМНЫЕ МОНСТРЫ...

На Иннсмуте лежит печать проклятия. Местные жители – крайне неприятные субъекты. Посреди непринужденного трепа твой собеседник может неожиданно вспылить и схватиться за бейсбольную биту. Не обойдется без встреч с мифическими противниками, которые были рождены богатым воображением Лавкрафта: Великая Мать Гидра, Отец Дагон, Летающие Полипы, Шоггот и, разумеется, Ктулху. Джеку предстоит бороться как с ними, так и с обезумевшими служителями древнего культа.





Улыбнитесь, вас снимает скрытая камера

БЕЗ ПОНТОВ

Игра создается на весьма достойном движке – Netimmerse. Достаточно сказать, что на этом же движке сделана одна из самых красивых на сегодняшний день игр – Morrowind. Все бэкграунды «слеплены» в 3DS Max. Большинство заявленных фич стандартно: высокие разрешения, реалистичная графика, динамичное освещение… В Headfirst не стремятся заломить невероятные требования к железу, желая предоставить возможность поиграть как можно большему количеству геймеров. По их мнению, игра спокойно будет идти на машине класса Pentium III [что-то сомнительно… – ред.].

Разработчики уверяют: AI выполнен на высочайшем уровне. Прохождение «напролом» чревато многочисленными перезагрузками, которые… негативно скажутся на твоем рассудке. Кроме шуток – количество сэйвов на уровень ограничено. Чтобы сохраниться, Джек должен провести небольшой ритуал. Последствия ритуала негативно сказываются на его психике. Если делать это слишком часто, можно сойти с ума, – а значит, проиграть.

ПОЗДНИЙ РЕАЛИЗМ

«Чем реалистичнее, тем лучше» – таков девиз ребят из Headfirst. Поэтому они отказались от HUD – отображения на экране привычных характеристик. Хочешь узнать, сколько патронов осталось в револьвере – проверь барабан. Как дела со здоровьем? А ты разве не заметил, что оставляешь за собой кровавый след , и рискуешь загнуться, если не сделаешь перевязку? Мы смотрим на мир глазами Джека Уолтерса и видим этот мир точно так же, как он. Особенно интересна система «здравомыслия». При встрече с необъяснимым рассудок начинает собирать вещи для отпуска. Галлюцинации, клаустрофобия, размытое зрение; сдавленные голоса, раздающиеся в голове Джека; приступы паники и даже паранойя – все это важные элементы геймплея. Чем больше Уолтерс узнает о древних существах, тем ближе он к сумасшествию. Психическое здоровье со временем медленно восстанавливается, но с ним лучше не шутить. Стоит Джеку запаниковать по-настоящему, и он не сможет ни толком

Action-составляющая не будет главенствовать

Как говаривал слепой Пью: «Ищите его, ребята, он где-то здесь»

разглядеть врага, ни прицельно выстрелить. Другая гордость англичан – реалистичная система здоровья. Никаких health-пакетов, только перевязки и прием лекарств. Даже простой дождь сказывается на персонаже – он начинает дрожать. Если же Джек сломает руку – вызывай «скорую».

Арсенал старомоден, но разнообразен. Мы сможем использовать как и вполне обычное оружие (кольт, шотган, люгер, Tommy Gun, коктейль Молотова, огнемет), так и мифическое. Разработчики намекают на возможность использования заклинаний, но предупреждают: магия негативно сказывается на психике.

СВЕТ В КОНЦЕ ТУННЕЛЯ

Путь игры к геймерам был труден. Дата релиза игры, разработка которой началась аж в 1999 году, много раз отодвигалась по разным причинам. Контракт Headfirst с **Ravensburger Interactive** был аннулирован после того, как издателя поглотил **JoWood Interactive**. Целый год игра числилась в сиротах, пока не обрела приемных родителей в лице **Bethesda Softworks**.

По последним данным, Call of Cthulhu должна отправиться на золото в августе 2004 года, и появится одновременно на персоналке и *Xbox*. Headfirst также планирует эксклюзивную игру для *PS2* под названием ***Call of Cthulhu: Tainted Legacy***, о приключениях внуков Джека Уолтерса. Кроме того, уже объявлено о разработке кросс-платформенного сиквела ***Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness***, действие которого развернется во льдах Антарктики. Лавкрафт сейчас в большом фаворе, и Headfirst намерена прокатиться на гребне волны.

ВЫРЕЗАНО И ВЫБРОШЕНО 2

Планировалось, что в игре иногда можно будет передвигаться не пешком, а используя технику. Были обещаны полеты на аэроплане, глубинное погружение в субмарине и даже поездка на санях, запряженных собаками-хасками. Собаки-хаски умчались вместе с выкинутой антарктической частью игры.

Как заметил президент Headfirst Майк Вудрофф (Mike Woodroffe):

– Многие идеи великолепны в замысле, но трудно реализуемы. Несмотря на то, что многое изменилось, главные идеи сохранились.

По телевизору перестанут показывать телешоу «Поле чудес», и людей охватят безумие и жестокость

В ТЫЛУ ВРАГА

ВОЕННАЯ ПРАВДА

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C

РАЗРАБОТЧИК
Best Way

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До четырех

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/outfront

ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2004 года

Как говаривали в Древнем Риме, «Простоквашино должно быть разрушено!»

Текст: Кирилл Кутырев

В последнее время тема Второй мировой войны стала бешено популярна. По окупаемости она уже поравнялась с мировым терроризмом и подбирается к таким непреходящим сюжетам, как инопланетная экспансия. А что, мировая война – очень благодатная почва, где можно посеять все что угодно: от стильного экшена и симулятора до глубокой ролевой игры или стратегии. Высокий спрос обеспечивают глобальность и реализм минувших событий. Есть и главный исторический злодей, и могучие силы добра. А сколько белых пятен, секретов и неясностей, наличие которых с легкостью можно записать во благо игровому сюжету!
На этот раз за восстановление картины происшедшего взялись украинские разработчики из Best Way. *«В тылу врага»* – их первый игровой проект, и, вопреки известной поговорке, этот блин кажется аппетитным.

ПОЯВИТЬСЯ ЭФФЕКТНО

Впервые проект был представлен на прошлогодней КРИ. Посетители стенда **«1С»**, изумленные увиденным, долго пытались понять, что же им показывают. Догадок было много: путали и со ***«Второй мировой»***, и с ***«Операцией Silent Storm»***. Лишь рассказ о неизвестной на тот момент Best Way внес какую-то ясность. Уже тогда украинский проект вызвал интерес у самых придирчивых любителей жанра.
Сейчас, когда игра начала обретать очертания завершенности, интерес перерастает в жажду обладания. Бесспорно, это будет хит, потенциально – убийца серии ***Commandos***. Хотя сравнивать «В тылу врага» хотя бы с недавно вышедшей ***Destination Berlin*** будет по меньшей мере нечестно – это игры разного порядка. К тому же, украинский проект имеет много общего не только с последним детищем **Pyro Studios**, но и с такими грандами игровой мысли, как ***Hidden & Dangerous 2*** и ***Cannon Fodder***. В целом же «В тылу врага» можно обозначить как тактическую RTS с элементами Action и RPG. Переходим в разделочный цех.

РАЗДЕЛОЧНЫЙ ЦЕХ 1: ИСТОРИЯ

Игра состоит из четырех независимых кампаний: советская, немецкая, английская и американская. Окончательный вариант сюжета пока неясен. Известна лишь завязка кампании за «Советы». Главный герой, солдат по призванию, танкист по профилю, попадает в самое пекло сражения. Родной танк уничтожен, полк начисто разбит; единственное, что остается делать, – это прорываться к своим, через глубокий вражеский тыл.
На протяжении тридцати миссий (примерно по семь на кампанию) нам предстоит восстанавливать картину былой удали каждой из сторон. Разнообразие заданий не даст интересу угаснуть в рутине монотонных сражений. Здесь и захват территории с последующим ее удержанием, и скрытое проникновение с целью саботажа, и побег через кишащий врагами город. Скучать не придется – ведь и путей прохождения у каждой миссии много. В игре нет четкого разграничения на stealth и «брутальное» решение проблем. Отсутствует любой намек на линейность выполнения задания. Выбор ограничен лишь имеющимися в распоряжении средствами. Да и это не совсем точно: всегда можно что-нибудь украсть или угнать, благо техники и прочего имущества враг припас с лихвой.

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЙ

Помимо одиночных кампаний в игре будет представлен полноценный двухрежимный мультиплеер. Cooperative режим предлагает возможность пройти одиночные кампании, сражаясь бок о бок с верными друзьями. Deathmatch позволит с этими же друзьями помериться силой и опытом. Столь аскетичный подход к мультиплееру вызывает некоторое недоумение – при всем богатстве тактических возможностей, сводить все к банальному Deathmatch? Возможно, к финальной версии разработчики сообразят и что-нибудь позаковыристей.

Родной танк уничтожен, полк начисто разбит; единственное, что остается – это прорываться к своим

Надоел stealth? Устрой мясной открытый конфликт. Иногда это единственно верный способ выжить

В конечной версии игры появится возможность заходить в здания и отстреливаться из окон

По открытой крышке люка можно с легкостью сказать, что танк пустой

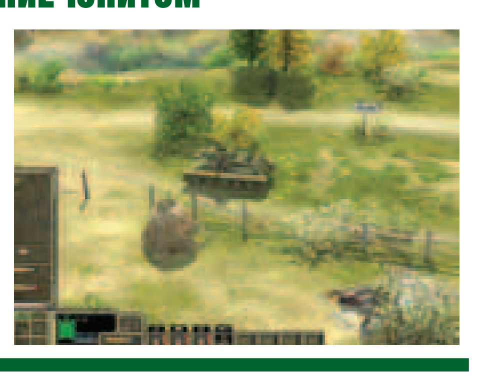
РАЗДЕЛОЧНЫЙ ЦЕХ 2: ДИНАМИКА

Учитывая тонкость и аккуратность тактического жанра, игра на удивление динамична. В начале каждой миссии под чутким руководством игрока оказываются от двух до пяти человек. Все они могут приседать, ложиться, бегать, плавать, прятаться за стены и аккуратно из-за них выглядывать. А как тебе возможность выбивать лампочки из фонарных столбов, чтобы остаться под надежным прикрытием ночи (***Splinter Cell***, не иначе)? Также, для достижения максимальной динамики игрового процесса, каждый юнит наделен несколькими вариантами поведения. К примеру, включив «удерживать позицию» и отключив «сдерживать огонь», мы превращаем солдата в прикрывающую огневую точку.

Надо сказать, что AI в автономном режиме работает безукоризненно: и отступит, когда надо, и подкараулит, если это возможно. Выбрав одного активного персонажа, за остальных можно быть полностью спокойным. Помимо всего этого, в окончательной версии игры разработчики обещают разделение солдат по профессиям – но не строгое. Каждый юнит сможет стрелять из любого вида оружия, применять любые предметы и совершать все доступные действия. Но вот управление танком – удел танкистов. То есть, управлять танком могут все, просто танкист будет это делать лучше, чем простой солдат. А в режиме прямого управления вообще не-

ПРЯМОЕ УПРАВЛЕНИЕ ЮНИТОМ

Одной из самых интересных особенностей «В тылу врага» стала опция прямого управления юнитом. Нажав необходимую клавишу, мы переходим в режим ручного контроля над выбранным солдатом или техникой (осуществляется с помощью курсорных стрелок). Стратегия превращается в своего рода экшен. В этом режиме учитывается вся физика. Более точный контроль, возможность маневрировать и прицельная стрельба (к примеру, по колесам) придает игре еще большую динамику и азарт.



Темнота – твое спасение, пятно прожектора – твоя смерть

Перед тем как аккуратно вычищать уровень, подумай о перспективе захвата чего-нибудь большого

Реалистичность водной поверхности ничуть не уступает земле. А уж земля здесь...

важно, кто сидит за рычагами танка. Но только они смогут ремонтировать технику и сливать вражеское горючее в родные канистры. Последнее, обрати внимание, – факт уникальный. Только представь: закончилось топливо, и единственный спасительный танк заглох. Берем емкость, находим оставленную без присмотра (или подбитую) вражескую бронемашину, сливаем жидкость и также аккуратно ретируемся. После чего заправляемся и утюжим оставшихся супостатов.

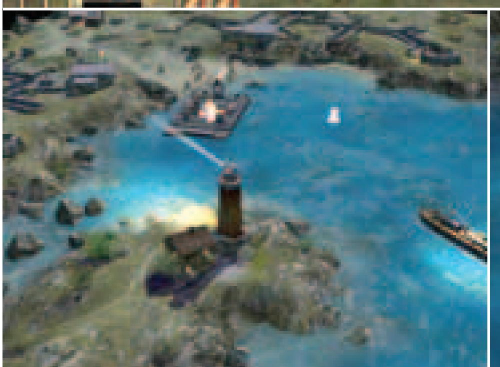
РАЗДЕЛОЧНЫЙ ЦЕХ 3: ВАРИАТИВНОСТЬ

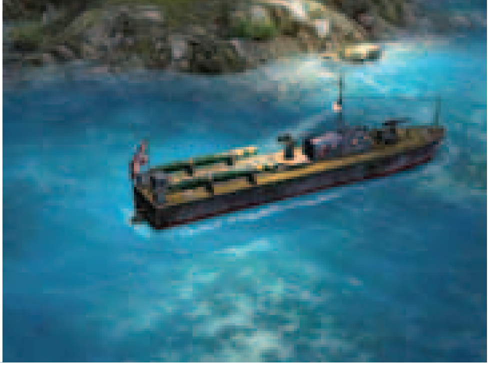
Каждый вид техники имеет определенное количество посадочных мест. К примеру, экипаж танка состоит из трех-четырех человек: водителя, наводчика, стреляющего и командира (по желанию). В полной комплектации машина работает идеально, но стоит кому-то покинуть танк – и его функциональность снижается. Оставшемуся экипажу приходится перераспределять обязанности, или даже делать несколько действий одновременно. Сам понимаешь, *что* получается, если водитель и стрелок – один и тот же человек.

Помимо профессиональных навыков, каждый солдат имеет рюкзак с необходимым снаряжением. Кроме гранат, мин, противотанковых орудий, ножей, снайперских винтовок и других полезностей появятся – что для RTS не характерно – спецпредметы, привносящие в игру особый шарм. Вот, например. Зачистив небольшое скопление врага, у одного из них находим спички.

Свободное управление камерой нужно как для удобства обзора, так и для получения эстетического удовольствия

Великолепные пейзажи помогут «перевести дух» в самой затяжной и напряженной бойне





ЗАПИШИ СВОЙ ТРИУМФ

В игру включена функция записи прохождения миссий. Сделано это в первую очередь для того, чтобы каждый игрок смог похвастаться перед приятелями наиболее рациональным (или нетрадиционным) прохождением отдельно взятой локации или всей кампании в целом. К тому же опция «запись» дает возможность устраивать соревнования и, что для нас более важно, выкладывать, скажем, на диск видеогайды.

Наш путь лежит через торфяное болото, а торф, как известно, отлично горит. Поджигаем тростник – медленно начинает тлеть почва. Результат: половина уровня в огне, пылающие фрицы корчатся в предсмертной агонии, а наш отряд, дождавшись окончания шоу, спокойно завершает миссию. Это в качестве одного из «тайных» вариантов прохождения – специально для любителей покопаться в игре. Не ***Fallout***, конечно, но...

РАЗДЕЛОЧНЫЙ ЦЕХ 4: ФИЗИКА

Последний пример иллюстрирует не только вариативность прохождения, но и интерактивность окружающего мира. Здесь разработчики действительно постарались. Игровая физика и ее взаимодействие с каждым элементом пространства поражает. Реальные характеристики техники и оружия; тщательно проработанная модель ее повреждений – вещи вполне закономерные. Без них сейчас не обходится ни одна приличная историческая игра. Но вот полностью разрушаемая окружающая среда – удел немногих.

Представь – любое здание можно сровнять с землей; любой сарай разнести в щепки, а телеграфные столбы вперемешку с деревь-

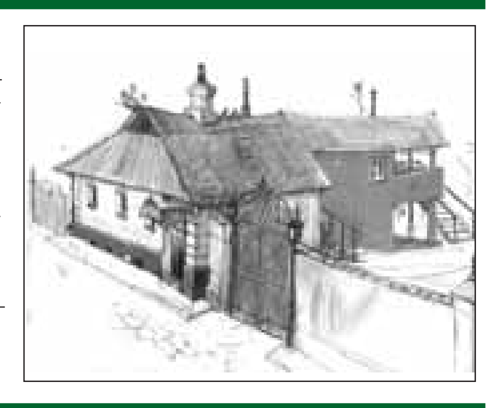
Половина уровня в огне, пылающие фрицы корчатся в агонии, а наш отряд спокойно завершает миссию

«Большое оружие большего стоит» – не всегда верно. Пока это орудие перезаряжается, уснуть можно

Враги на месте не стоят: и покурят, и присядут, и поговорят между собой

КОМУ ОБЯЗАНЫ

Best Way была основана в 1991 году. Ее изначальным профилем была разработка прикладного программного обеспечения, наладка сетей и прочая техническая работа. Восемь лет спустя в фирме было организовано игровое подразделение. Изначально команда насчитывала четыре сотрудника, однако через два года плодотворной работы основной штат вырос до четырнадцати человек. На данный момент дебютный проект компании – «В тылу врага» – перевалил за черту 50%-ной готовности.



ями замесить в придорожной грязи. При этом степень и вид повреждения зависят от вида оружия. Зарядив танк разрывными, ты с легкостью снесешь опорную стену дома, завалив кирпичом находящихся внутри. Выбрав бронебойный, рассчитывай на то, что он пролетит сквозь дом, оставив в каждой перегородке по полуметровой дыре. Опробовав орудие на стоге сена, я разворошил его, как пуховую подушку; при этом сам снаряд угодил в стоявший неподалеку мотоцикл союзников. Они даже расстроиться не успели.

РАЗДЕЛОЧНЫЙ ЦЕХ 5: ПОЛИГОН

Игровой процесс, как механизм, складывается из деталей-шестеренок, которыми игра напичкана под завязку. Особенно четко это чувствовалось в оборонительной миссии на танках. В нашем распоряжении три легких танка; задача – предотвратить прорыв вражеской колонны Pz-3. Выделяем два танка, занимаем удобную высоту и отключаем «сдерживать огонь» – это наше прикрытие. Оставшийся танк переводим в режим прямого управления и заходим к приближающемуся противнику с фланга.

Боковая и задняя броня танка гораздо слабее фронтальной; к тому же есть шанс, что сдетонирует боекомплект или бак с горючим. Выносим по одному всю колонну (враг занят с двумя автономными машинами). Даже если он успеет среагировать на засаду, скорости разворота Pz-3 не хватит, чтобы что-то предпринять. Оставшийся в живых экипаж парализованных танков противника расстреливаем из закрепленного на башне пулемета (который, кстати, можно снять).

РАЗДЕЛОЧНЫЙ ЦЕХ 6: ОБЗОР

Графическая реализация – на высшем уровне. Больше всего запомнилась динамика освещения и тени от деревьев. Все модели и ландшафты трехмерны, что позволяет полностью контролировать камеру, находить угол обзора. Бесспорное графическое совершенство (по крайней мере, в этом жанре) – налицо.

Сетчатый забор и средней толщины кирпичные стены легко преодолеваются с помощью грузовика

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

ВНИМАТЕЛЬНЕЕ

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Tactics
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal Games / Sierra
РАЗРАБОТЧИК	Massive Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.groundcontrol2.com
ДАТА ВЫХОДА	Лето 2004 года

■ Танкисты созерцают картину разрушений

■ Редкий кадр. Видно, что на танке облезла краска

Текст: Артем Яковлев

Весной 2000 года тихо и без помпы состоялся релиз игры Ground Control от никому не известной шведской команды Massive Entertainment. По всему миру ценители RTS сдержанно похвалили новую игру за хорошую графику, а затем отправили ее на полку, не особо вникая в тонкости. Маленькой революции в жанре не состоялось. И вот спустя четыре года шведы готовы представить продолжение своего проекта – Ground Control 2: Operation Exodus. А мы тем временем с безопасного расстояния изучим, чем же нас будут удивлять на этот раз.

Первым делом бросается в глаза странный жанр игры: вместо привычного «Real-Time Strategy» вписано загадочное «Real Time Tactics». Разработчики охотно поясняют: игра относится к той партизанской разновидности RTS, где от игрока как раз требуется хотя бы некоторое понятие о тактике и способах взаимодействия различных родов войск. Специфические навыки, позволяющие быстро накопать ресурсов, разложить «базу» и первым построить 5 юнитов для «раша» здесь не востребованы совершенно – из-за полного отсутствия в ***Ground Control 2*** баз, ресурсов и «рашей».

ЗАКОН СИКВЕЛА

Для продолжения практически все было сделано с чистого листа. Из первой части перекочевали только жанровая принадлежность и название. Даже сюжетная линия связана с предыдущей игрой весьма условно. Шведы просто «перемотали» время на 300 лет вперед от первой части и «резюмировали», что человечество так и не поумнело, и многие спорные вопросы все еще предпочитает разрешать силой.

По сравнению с первой частью, небольшая война двух корпораций за практически пустой планетоид эволюционировала в натуральную войну за независимость. Теперь один из колониальных миров, планета Morningstar Prime, под знаменами Northern Star Alliance (NSA) безуспешно сражается против полурелигиозной Terran Empire, лидеры которой свято верят, что их долг – вновь объединить человечество под единым правителем. Любой ценой. «Цель оправдывает средства» – так, кажется, написано на Имперском знамени.

Где-то в текстах пресс-релизов проскакивает, что NSA и Terran Empire – это потомки, соответственно, Crayven Corp и Order of the New Dawn из первой части. Однако на этом все исторические справки и заканчиваются. Игроку разрешается принять любую сторону. Для разнообразия добавлена еще и третья сила; игроку, правда, недоступная. Раса Viron, отдаленно напоминающая растерявших топоры и рогатые шлемы орков, тоже хочет повоевать и обкатать свою технику, основанную на нано-органических технологиях. Попросту говоря, это значит, что танки у них обязательно зеленого цвета, а вместо «брони» используется «панцирь».

Силы NSA предпочитают использовать старую, но надежную боевую технику и их тяжелые танки, перемалывающие грунт гусеницами, вполне способны постоять за себя. Имперцы же накачаны высокими технологиями по самое «не могу», и даже самый распоследний пехотинец увешан разными хитрыми приспособлениями; а техника носит ласкающие слух названия типа «Terebra Exarch».

ДИВЕРСАНТАМ – БЫТЬ!

В первой части игры очень важен был не только радиус поля зрения юнитов, но и техническая возможность обнаружения противника. Отряд пехотинцев-разведчиков мог незамеченным подобраться к вражеским танкам и заминировать их. В GC2 же учитывается даже наличие на местности натуральных укрытий (кусты, деревья); даже уровень освещенности! В общем, диверсиям официально дан «зеленый свет».

Раса Viron, отдаленно напоминающая растерявших топоры и рогатые шлемы орков, тоже хочет повоевать

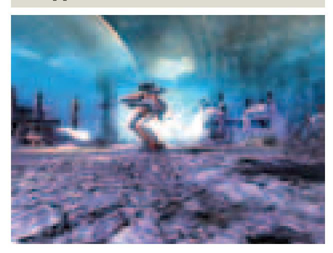
Артбатарея отправляет пламенный привет на другой конец карты

Вот они, те самые враждебные вихри. Которые веют

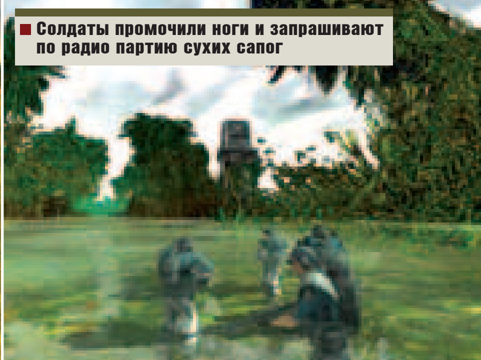
Мы стараемся не забыть, что речь идет о RTS, а не о 3d-шутере

Базарный день. На продажу выставлен танковый взвод

ДВУНОГИЕ


Кроме стандартных для жанра джипов, танков, ховеркрафтов и прочего, в Ground Control 2 появятся шагающие боевые роботы, увешанные тяжелым вооружением. Триумфальный выход на поле брани парочки таких вражеских «ходунцов» может запросто испортить настроение даже самым оптимистичным и самоуверенным командирам.

Мирные пахари за работой


Солдаты промочили ноги и запрашивают по радио партию сухих сапог

WISHLIST

Первая часть была примечательна именно правильным подходом к технике и вооружению. Учитывалась такая простая вещь, как бронирование и мощность оружия, что сразу же на порядок поднимало уровень реализма. Отряд пехоты принципиально не мог уничтожить танк, потому что стрелковое оружие просто не пробивало броню. В свою очередь, неповоротливый бронированный монстр без поддержки шустрых и глазастых пехотинцев практически ничего не видел, и запросто мог быть расстрелянным с безопасного расстояния более зорким противником.

Для успешного ведения боевых действий приходилось постоянно налаживать взаимодействие между всеми доступными юнитами. Ударная группа, состоящая из одних только тяжелых танков, просто не имела шансов добраться до своей цели, постоянно подвергаясь обстрелам остающейся в недосягаемости вражеской артиллерии. В игре для описания подобной ситуации даже применялся звучный оборот «blasted to paste».

Все эти особенности, разумеется, в целости и сохранности перекочевали во вторую часть – и получили дальнейшее развитие. Парк доступной техники расширился, и в списках по-

Имперцы накачаны хайтеком по уши – и даже распоследний пехотинец увешан хитрыми приспособлениями

Тяжелый танк NSA может использоваться и для расчистки завалов

Витязь на распутье. Техногенный вариант

Все это подозрительно напоминает средневековый замок

В анналы истории этот бой войдет под названием «Битва за Водокачку»

Кажется, в рядах поклонников BattleTech замечено какое-то оживление

явились даже шагающие боевые роботы. Единственное, от чего было решено отказаться, так это от возможности переносить юниты из миссии в миссию. Решение на первый взгляд странное – но на самом деле продиктованное требованиями к балансу. Дело в том, что в первой части игры к середине кампании у расторопного командира собиралась элитная ударная группа, справиться с которой было очень и очень сложно. При этом искусственное усложнение миссий привело бы к тому, что «за бортом» остались бы игроки менее опытные. В общем, не будет из миссии в миссию кочевать летучий отряд персональных терминаторов.

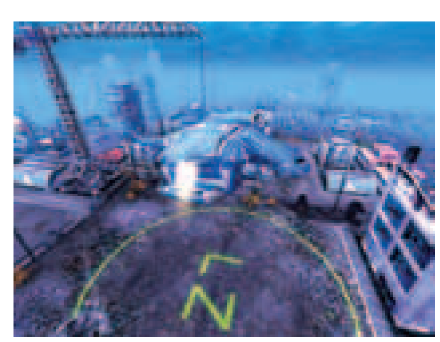
ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ

Все остальные фирменные фичи остались на своих местах. Например, возможность вручную собрать ударную группу и распределить весь персонал и технику по десантным челнокам в определенном порядке сохранилась в полной мере, и даже стала более актуальной. Ведь теперь не в каждой миссии можно сразу запросить высадку всех своих войск, и, вполне возможно, некоторое время придется действовать только тем, что удалось протащить.

Запланировано очень важное нововведение – попавшие под плотный вражеский огонь пехотинцы теперь бросаются на землю, а экипажи скрываются в недрах своих машин и покрепче захлопывают люки. При этом у всех, кто так

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Пожалуй, единственное, что в оригинале было реализовано не очень удачно – так это авиация. Все летательные аппараты доставлялись на поле боя все теми же челноками – занимая место, которое могли бы занять более полезные танки или артиллерийские установки. Системы ПВО уничтожали штурмовики и бомбардировщики еще на подходе к целям, а невозможность хотя бы частичного ремонта летательных аппаратов только усугубляла ситуацию. Все эти безобразия обещали исправить.



Этот Имперский «танчик» состоит преимущественно из пушки

Шоссе в никуда

Унылый «лунный пейзаж» – исключительная заслуга артиллеристов

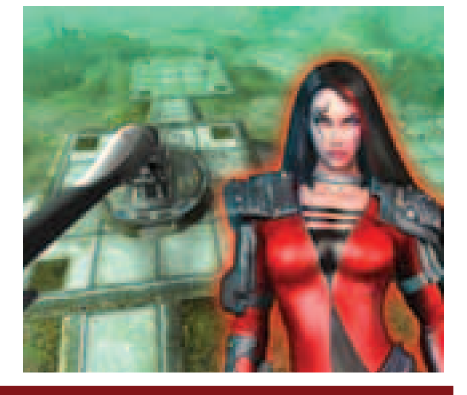
Сдается мне, это не праздничный салют...

неосторожно «попал под раздачу», существенно сужается «поле зрения», а значит и возможность эффективно обнаруживать и атаковать противника. Возможность прижимать противника к земле плотностью огня встречалась до этого в RTS всего пару раз, да и то не играла там существенной роли, оставаясь прерогативой гораздо более хардкорных воргеймов. Разумеется, не забыта разработчиками и сетевая игра. На смену паре простеньких режимов из первой части пришла тяжеловесная система, оборудованная личной статистикой и «ладдерами». Из наиболее экзотических вещей предлагается возможность совместного прохождения миссий из одиночной кампании. Также не приходится сомневаться в том, что на этом достоинства игры не заканчиваются – ведь она просто обязана быть красивой. Даже первый Ground Control до сих пор смотрится молодцом, а второй даже на скриншотах больше напоминает FPS, чем RTS. [это в смысле «хорошо» – ред.]

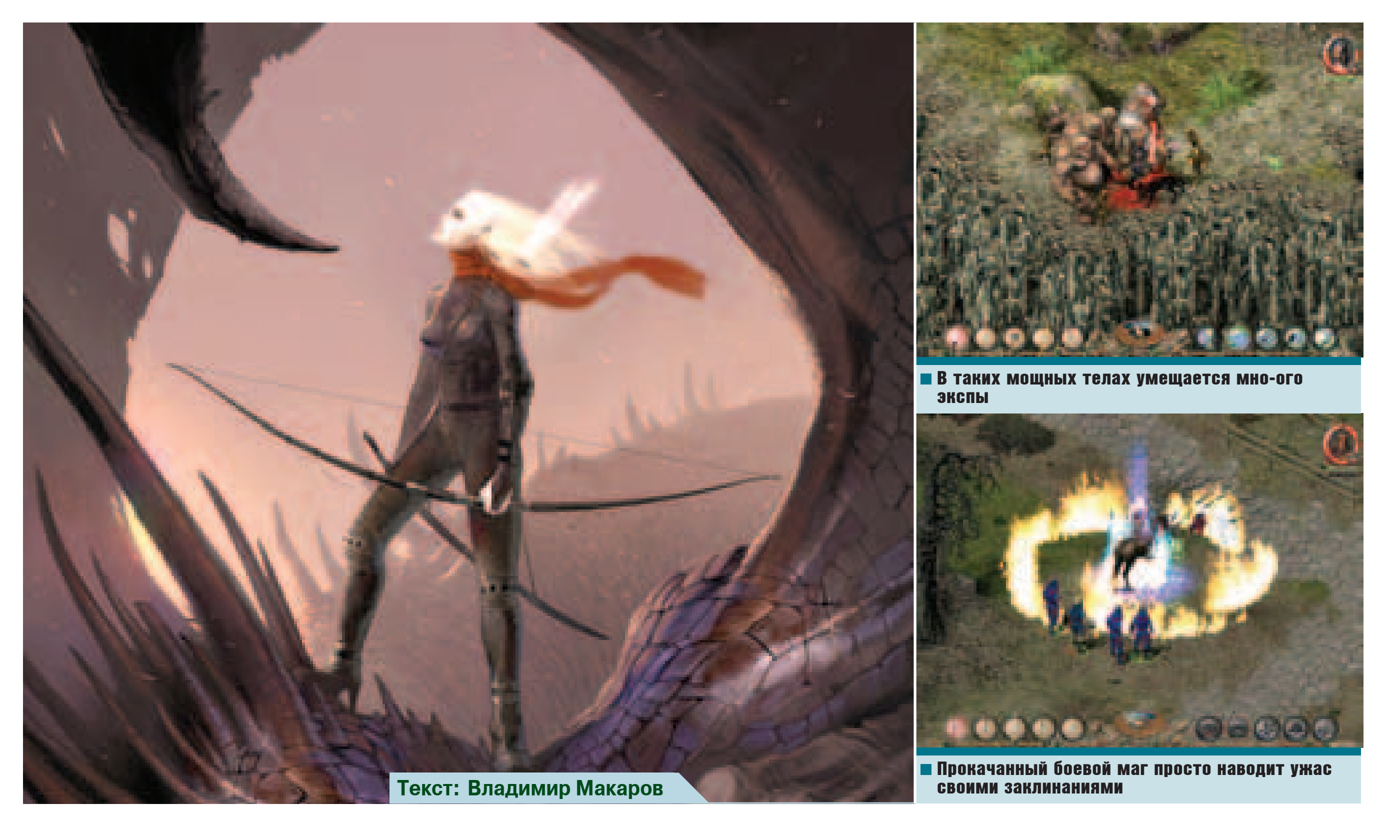
Проект очень даже многообещающий; рекомендуем всем основательно подготовиться – ждать осталось совсем недолго.

ПОПУЛЯРИЗАЦИЯ

Маркетинговый отдел Vivendi Universal настоятельно порекомендовал разработчикам добавить в игру побольше эпоса; обязательно использовать связки «последняя надежда» и «древние легенды»; а также четко разделить участников конфликта на «хороших», «плохих» и «загадочных». И еще сделать такого персонажа – сексапильную длинноволосую брюнеточку с хитрым прищуром и заковыристым именем. Шведы почесали в затылках, поплевали на ладони, да и добавили в игру все сразу.



Развалинами удовлетворен!



Текст: Владимир Макаров

В таких мощных телах умещается мно-ого экспы

Прокачанный боевой маг просто наводит ужас своими заклинаниями

ЖАНР ИГРЫ	Action / RPG
ИЗДАТЕЛЬ	Encore
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Ascaron
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.ascaron.com/gb/gb_sacred/
ДАТА ВЫХОДА	Весна 2004 года

SACRED (КНЯЗЬ ТЬМЫ)

DIABLO ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ

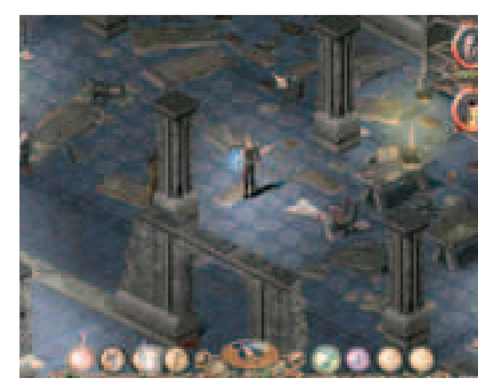
Признаюсь честно: никогда не любил *Diablo* и большинство схожих по концепции игр. Hack'n'slash очень популярен в народе, но лично меня весь этот занудный манчкинизм во славу манчкинизма всегда утомлял. Поэтому к отсмотру бета-версии *Sacred* (в России известной как *«Князь тьмы»*) я подходил с известным скепсисом – даже несмотря на увещевания разработчиков о том, что мир игры огромен, и кроме кромсалова любопытных занятий в нем полным полно. После ознакомления с новым проектом Ascaron весь скепсис улетучился в неизвестном направлении. Черт возьми, Sacred даже в сыром виде крут настолько, что пришлось задвинуть более приоритетные дела и полностью углубиться в игру. «Князь тьмы» настроен решительно – он пожирает души и превращает нас в рабов. Вырваться из его лап оказалось настолько сложно, что этот текст имел все шансы не добраться до читателей «PC ИГР».

Главное, что покоряет игрока – это мощнейший, интереснейший экшен, помноженный на громадный простор для действий. Банальный hack'n'slash превращается в красивое, чуть ли не изысканное занятие, протекающее в очень разнообразных декорациях. И декорациях красивейших! Не я первый, не я последний, кому в связи с этим пунктом вспоминается ***Revenant***. А это, если задуматься, комплимент, да еще какой.

У бета-версии, конечно, есть целый букет багов – от незначительных и курьезных до поистине устрашающих. Но даже в таком виде игру хочется возносить на пьедестал, качать на руках, одаривать своим драгоценным вниманием и проводить наедине с ней долгие-долгие часы. Наедине – потому что добраться до многопользовательского режима пока что не довелось . А он, кстати, обещает нам много интересного. До шестнадцати персонажей, шастающих по фэнтезийному миру безумной action / RPG – это только на бумаге выглядит тускло. В случае с ***Sacred*** картина принимает такие очертания, что хочется коротать время до релиза, нетерпеливо топая ногами по полу и изображая из себя полоумного.

Впрочем, довольно голых эмоций, вернемся к рациональному разбору полетов. Благо разби-

Бесцельно бродить и предаваться бездумной прокачке – занятие все-таки не для настоящих джигитов



рать здесь есть что. Я бы даже сказал, на разбор здесь столько материала, что жесткий формат журнальной публикации не позволит развернуться как следует. Придется продолжить бесноватое препарирование уже в рамках рецензии – до нее, к счастью, жить осталось уже недолго.

WIDE OPEN SPACES

В Sacred есть здоровенный мир и сюжет, о котором можно по крайней мере говорить – и при этом не хихикать. Мир, как уже было сказано, красив и – веришь ли – совершенно неутомителен. Сюжет – хоть и не сверхоригинален, но вменяем и даже местами неглуп. Тут есть реальная, а не надуманная интрига и небезынтересные сценарные повороты.

Игровое пространство можно начать исследовать немедленно – с самого начала игры. Куда-то нас, разумеется, до поры до времени не пустят – но в большинстве случаев так, ненавязчиво. Мол, слабы пока еще. Но даже в просторах, что доступны с самого начала, развернуться есть где. Хотя бесцельно бродить и предаваться бездумной прокачке – занятие не для настоящих джигитов. Мы выбираем осознанное движение. А потому вперед, по сюжетным заданиям. И внесюжетным тоже. Они у нас быстрехонько отмечаются в «бортовом журнале», подробно записываются, иллюстрируются и вообще мгновенно отражаются на карте. Прошляпить что-то невозможно.

Впрочем, нет, в бете-то как раз возможно все. В ней, например, далеко не всегда срабатывают сюжетные триггеры. Их правильная реакция на наши действия порой зависит от погоды за окном и перемещений энергии где-то в четвертом измерении, но, елки зеленые, это же бета, а мы не дураки – понимаем, что будет в финальной версии, а что нет. Самое поразительное, на все многочисленные трудности хочется плевать – и именно так в конечном итоге и поступаешь. Все до поры до времени невыловленные баги вызывают, конечно, раздражение – но играть продолжаешь. Потому что да – Sacred крут, и крутость эта не показная.

ГОУ СПИД РЕЙСЕР

Если вы, мои дорогие, не слепы, и вам не зачитывают этот текст вслух, то вы, конечно, уже обратили внимание на скриншоты. А если так, то готов спорить на кружку молока, что первое, за что зацепился ваш натренированный глаз – это кобылки, пасущиеся на иллюстрационных просторах. Все верно, в

КУЙ – ГОРЯЧО!

В населенных пунктах, кроме мирных жителей и прочих людишек, обитают еще и кудесники молота и наковальни. Честно скажу, кузнец лично мне особо никогда не был нужен (я и сам неплохой кузнец!), но есть вероятность, что игроки почувствуют удовлетворение от посещения сего могучего мужа. А все потому, что он не только кует металл с упорством заводного зайца, но и занимается усовершенствованием оружия. Купить новое, еще тепленькое оружие, сделать старое более прочным или починить имеющиеся в инвентаре орудия убийств – все это поможет тебе сделать кузнец. Только не забудь, что мужчины много едят и на эту еду им нужно много-много денег. Так что будь готов распрощаться со значительной суммой после посещения кузнеца!

ТАБ С ТОБОЙ

Основная часть перемещений – если ты не сражаешься, конечно, или не любуешься на графические красоты – осуществляется с помощью мини-карты, вызываемой кнопочкой [Tab]. Мегаудобная штука. Масштаб правильный, всегда видишь, куда движешься, на мелочи не размениваешься. А стрелочки указывают направления, где находится искомая квестовая локация – если ты, конечно, ищешь именно ее. В общем, проблемы навигации – бич многих игр этого жанра – здесь, похоже, решены.

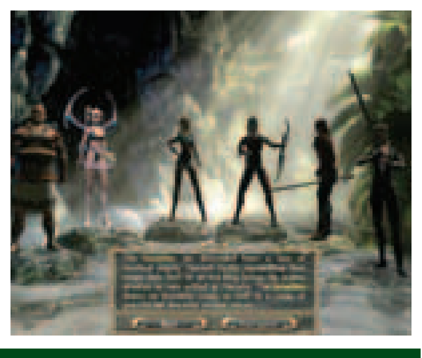
Милая серафимушка превратилась в берсерка и раздает затрещины супостатам налево и направо

Sacred есть лошадки и их можно и нужно активно использовать. Потому что мир, повторюсь, здесь просто здоровенный. И стаптывать ботинки – занятие глупое, недальновидное. А потому – марш в конюшню ближайшего населенного пункта, хватаем жеребца, подходящего под наши кавалеристские способности (а тут, честно, есть и такой скилл!), и устремляемся спасать всевозможных принцесс... Хотя, нет, обожди. Никаких принцесс мы спасать не будем. Мы собрались с вероломными предателями разбираться, да нечисть всякую искоренять – вон в близлежащей пустыне ее столько скопилось, аж оторопь берет.

Истребление противников происходит по всем канонам жанра, но с приятными добавками в густой наваристый супчик боевой системы. Видов оружия нам предлагают множество – бери не хочу. Он размещается в «горячих» слотах, переключаемых одним кликом мыши. Функционально. На нас могут быть навешаны всяческие арбалетики, алебарды, парочка мечей для заруб с двух рук и комплект из щита и меча. Каждый из комплектов разрешается перевести в активное состояние моментально – в зависимости от наших потребностей. В бете, к слову, оружием можно запастись по самое не балуйся просто за счет мародерства, заглядывая в лавку торговца только для порядка. И для продажи собранного добра – не нужного или банально не подходящего в силу классовой принадлежности. На этом можно заработать

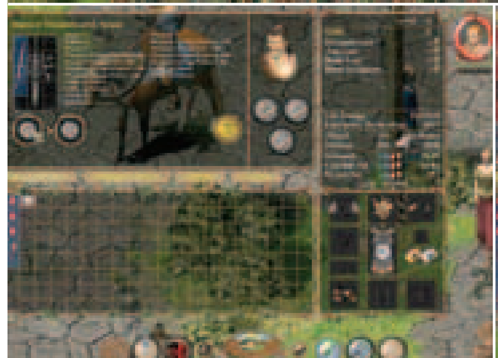
ПАЧПОРТ ПРЕДЪЯВИ!

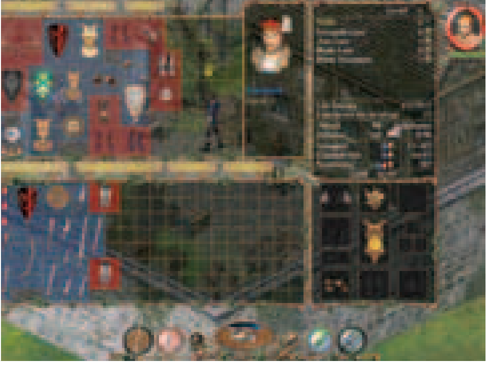
Сгенерацией персонажа нас слегка прокатывают. Нам выдают троих молодцов и трех молодиц, из которых полагается выбрать приглянувшегося аватара. Перечислим их всех сразу: Gladiator, Seraphim, Wood Elf, Dark Elf, Battlemage и Vampiress. Большей частью – стандартные типажи. Только девушка-серафимушка выделяется. И вампирша. Не BloodRayne'овская, но тоже ничего. По ночам даже обличье немного меняет и пошаливает – врожденная (вмертвленная?) способность такая.



Ты не ошибся. Это действительно самый настоящий дракон

Картинка поддается масштабированию – хотя эта возможность, по большому счету, не очень-то и нужна





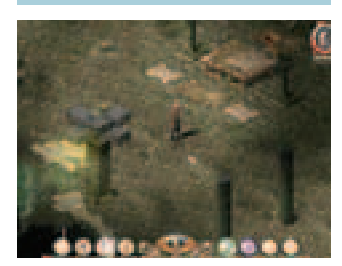
просто фантастические деньги. Впрочем, такой своеобразный «баланс» разработчики обещают исправить уже в ближайшее время. Отдельной категорией проходят спецумения и выстроенные игроком комбо-цепочки. Они тоже размещаются в отдельных слотах и вызываются простым нажатием правой кнопки забавного устройства, обычно располагающегося на небольшом удалении от клавиатуры.

НЕ ТОРОПИСЬ

Назвать бету Sacred многообещающей – этого мало. А до раскидывания конфетти доходить не хочется. Да и лишнее это. Главное вот что. Sacred – такая штука, которая поразительным образом должна понравиться всем, кто искренне восторгается Diablo. Но в то же время, как бы пошло это ни прозвучало, это почти идеальный hack-'n'slash для всех тех, кто hack'n'slash так же искренне терпеть не может. Игре нужно только одно – солидная полировка. Чем **Ascaron** в данный момент и занимается. Еще немного времени, и акцию по кручению-верчению фонариков можно будет начинать без оглядок на пререлизные статусы и багфиксинг.

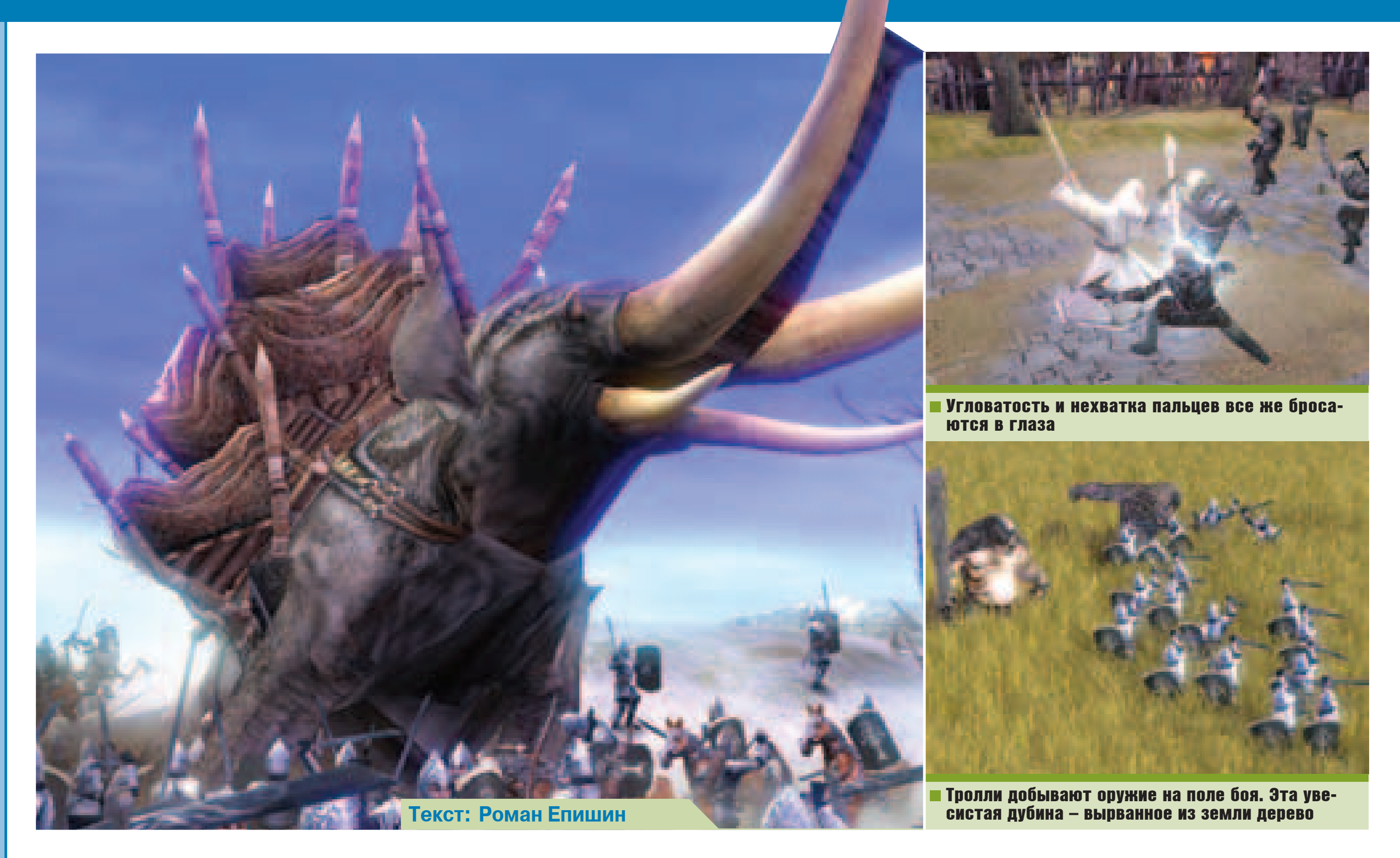
Правильная реакция сюжетных триггеров на наши действия порой зависит, например, от погоды за окном

БЕЗ ДРАКОНОВ



Разработчики не смогли совладать с искушением (надеемся, все же не последним), и напихали в игру некоторое количество подземелий. На данный момент основная их часть не представляет собой ровным счетом ничего интересного – за редкими сюжетными и побочноквестовыми исключениями. Но в финальной версии, возможно, ситуация изменится

Елочки, разноцветные огоньки... Чем не Новый Год?



Угловатость и нехватка пальцев все же бросаются в глаза

Тролли добывают оружие на поле боя. Эта увесистая дубина – вырванное из земли дерево

Текст: Роман Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	EALA
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Неизвестно
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.eagames.com/pccd/lotr_bfme/
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2004

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

ВЕЧНАЯ ВОЙНА

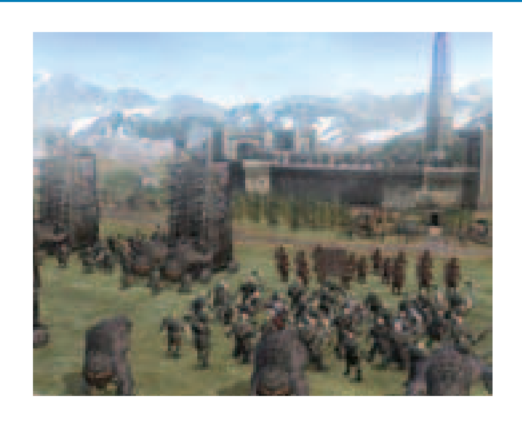
Любителям фэнтезийной литературы имя Джона Р.Р. Толкиена знакомо давно и не понаслышке. Однако вершины популярности среди широких слоев разношерстной общественности писатель и созданный им мир достигли лишь относительно недавно, с выходом на экраны трилогии Питера Джексона (Peter Jackson) The Lord of the Rings. Именно кинокартина стала поводом для выпуска новых подарочных изданий литературного оригинала, а также вновь разожгла искру интереса к Средиземью в сфере компьютерных и видеоигр.

Игровые проекты на основе творчества Толкиена создавались и ранее. Но мало кому знакомые приключенческие ***War in Middle-Earth*** и ***The Lord of the Rings***, а также имеющий весьма условные связи с творчеством писателя мир ***WarCraft*** не идут ни в какое сравнение по глубине проработки и красоте отражения вселенной с последними хитами в лице ***TLotR: The Two Towers*** на *PS2* и ***TLotR: The Return of the King*** на PC и консолях. Стратегический жанр тоже разродился «шедевром» на заданную тему, но, увы, ***TLotR: War of the Ring*** от **Vivendi** (с лицензией на использование только литературного варианта великой саги) оказалась лишь средней руки клоном ***WarCraft III***. Соответственно, теплое местечко, приготовленное стратегическим жанром для «Властелина Колец», остается вакантным. И **Electronic Arts**, вооружившись лицензией на игровое воспроизведение событий фильма (но не книг), уже взяла курс на его оккупацию.

ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ EA

Всемирно известное издательство не собирается заигрывать с геймерами мелкими нововведениями и пересмотром старых идей. Поручив создание проекта своему лос-анджелесскому отделению **EALA**, которое завоевало уважение действительно впечатляющей стратегией ***Command & Conquer: Generals***, EA готовится поразить мир. ***The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth*** – так зовется новое оружие компании в жанре RTS. Несмотря на использование старого графического движка C&C: Generals, проект призван покорять в первую очередь графикой. Кудесники из EALA вдохнули новую

Столь внушительное количество юнитов достигается не за счет качества анимации, как можно было предположить



жизнь в проверенную технологию – результаты ошеломляют. Разработчики обещают продемонстрировать нам одновременное присутствие на экране 500 полностью трехмерных юнитов, которые не будут стоять истуканами, а займутся святым делом – истреблением друг друга.

Как видно из видеоролика, столь внушительное количество боевых единиц достигается без снижения качества анимации, как можно было предположить. Бойцы, как человеческого, так и иноплеменного происхождения, двигаются правдоподобно и эффектно. Настоящей находкой создателей стал «свободный полет» пехотинцев – для него достаточно удара дубины тролля или сокрушительного заклинания мага. Традиционно плохонькими остаются лишь лица воинов. На данном этапе разработки ряды солдат одного типа напоминают многочисленную армию клонов (хотя это уже по части старины Лукаса). Зато деревья, ландшафт, и сами модели юнитов выполнены на высоте.

Но не одна же только война происходит в Средиземье – окружающий мир должен проявлять и «гражданскую активность». Создатели уверяют, что карты, на которых разворачиваются сражения, не выглядят созданными специально для таковых. Природа спокойно живет своей жизнью в лице снующих тут и там представителей разнообразной фауны.

ДВЕ СТОРОНЫ КОНФЛИКТА

На живописных полях сражений Battle for Middle-Earth сойдутся армии четырех могущественных сил, традиционно поделенные на приверженцев Света и Тьмы. Первый лагерь представлен войсками Рохана и Гондора, второй – несметными полчищами Мордора и Изенгарда. Естественно, пресс-релизы пестрят заявлениями об уникальности участников войны как в отношении набора юнитов, так и в плане экономической модели. Так, армии Рохана особенно хороши в атаке, благодаря своей «фирменной» коннице; Гондор, напротив, специализируется на обороне. Принадлежащие ему крестьяне могут бросать фермы и, превращаясь в ополченцев, уходить за стены города. Невольно вспоминается пресловутая Хельмова Падь.

У Мордора с Изенгардом тоже свои скелеты в шкафу найдутся. Последний славится действительно сильными воинами – уруктхаями, а первый берет врага численностью. Бесконечность армий Мордора – один из наиболее любопытных и оригинальных момен-

РАБОТА НА СОВЕСТЬ

Поставив себе целью воплотить зрелищность кинотрилогии Джексона в игре, команда разработчиков, возглавляемая Майком Вердю (Mike Verdu), ведет очень кропотливую работу. Во-первых, коллектив тщательно изучил компьютерные модели масштабных сражений, с помощью которых режиссировались крупнейшие батальные сцены фильма. А во-вторых, люди Вердю лично посетили те места Новой Зеландии, которые легли в основу «горячих точек» Средиземья.

НЕ ЗАЩИЩАТЬ, А ПОКОРЯТЬ!

В игре нас ожидает более 25 миссий в двух кампаниях: Светлой (Рохан, Гондор) и Темной (Мордор, Изенгард). А это значит, что мы сможем принять участие в таких знаковых сражениях, как битвы за Хельмову Падь, Итилиен и Минас-Тирит – не только на стороне добра, но и в рядах злобных сил Саурона. Не защищать Средиземье, а покорять его – уже одна эта возможность делает проект чрезвычайно привлекательным. Перспектива управлять троллями и Назгулами тоже подкупает.

Вас – орда, а нас – рать!

Такого слоненка стрелы не возьмут

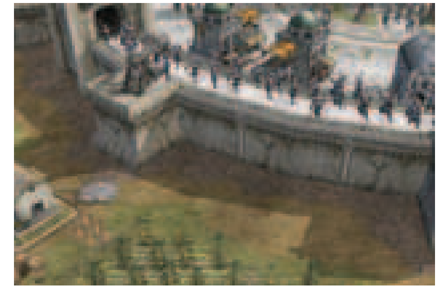
Удачный штурм – лишь начало, главное – уличные бои

тов игры. Численность полчищ Лорда Саурона ограничена лишь временем и количеством лагерей. Иными словами, чем больше ты построишь лагерей и чем дольше будешь держать свои силы вдали от битвы, тем более мощную армию сможешь себе позволить. Другой вопрос, где найти дурака, который согласится молча смотреть, как копит силы Мордор...

Разумеется, в игре нас ждет встреча с такими привычными персонажами, как орки, тролли, эльфы, люди и гномы. Нашлось местечко и для величественных энтов (очень уязвимых перед огненным оружием), и для жутковатых летучих ящеров, оседланных Назгулами. Ящеры, как утверждают в EALA, послужат еще и устрашающим фактором – при их появлении самые слабонервные бойцы с паническими криками бросятся наутек, предоставив возможность расхлебывать кашу истинным Героям. В числе последних, естественно, Гэндальф (его белоснежная пер-

ЗА КАЖДУЮ УЛИЦУ, КАЖДЫЙ ДОМ!

В архитектурном плане игра практически вне конкуренции. Поскольку осады и штурмы городов занимают в фильме далеко не последнее место, разработчики, взявшие строгий ориентир на зрелищность и кинематографичность, уделили им в игре немало внимания. Воинов можно будет размещать на стенах замков, концентрировать на улочках и даже «прятать» в дома. Не только штурмы, но и уличные бои с ожесточенными схватками за каждый дом добавят перца в игровой процесс.



А-А-А! Говорящее дерево!

Тролли кидаются не только камнями, но и подвернувшимися под руку орками

Энты – лучшее средство против зданий

сона уже засветилась в видеоролике), а также роханский принц Йомер. В общем, игра вряд ли обойдется без участия ключевых фигур знаменитого «Братства Кольца».

ОЧЕРЕДНОЕ «НОВОЕ СЛОВО»?

Некоторые геймеры падки на обещания разработчиков, и с удивительной простотой и непринужденностью награждают многообещающие проекты громкими титулами, вроде «нового слова в жанре», «стратегии всех времен и народов» и прочих. Меня самого не раз спрашивали, станет ли Battle for Middle-Earth таким «новым словом» и сможет ли она составить конкуренцию другому осеннему титану – ***Rome: Total War***. На мой сторонний взгляд, боготворить проект до выхода полной версии не следует, как бы оптимистичны ни были анонсы (один из них ты читаешь). Но амбициозность и обнадеживающую оригинальность за Battle for Middle-Earth признать определенно стоит. Маловероятно, что игра будет конкурировать с последним представителем именитой серии Total War (проекты разнятся по сути), однако рассчитывать на ничуть не меньший интерес общественности может смело.

На полях сражений сойдутся армии четырех сил, традиционно поделенные на приверженцев Света и Тьмы

ИМЯ НАМ – ЛЕГИОН!

Учитывая, какими силами предстоит оперировать игроку, неизбежно встает вопрос об управлении. Разработчики избавили нас от необходимости приказывать каждому из сотен воинов отдельно, хотя и сохранили такую возможность. В Battle for Middle-Earth второстепенные юниты объединяются в отряды. Однако в бою каждый солдат действует индивидуально, используя разнообразные приемы атаки и защиты. Герои же остались подвластны нам по отдельности. На них и акцентируется внимание игрока.

TRIBES: VENGEANCE

МАССОВАЯ ЭЙФОРИЯ

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter / Team
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal
РАЗРАБОТЧИК	Irrational Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.tribesvengeance.com
ДАТА ВЫХОДА	Зима 2004 года

С приветом из черт-знает-откуда

Бой на арене. Что будет, если направить летящую ракету на зрителей?

Текст: Иван Закалинский

Какие ассоциации возникают у тебя при слове «тимплей»? Должно быть, нечто вроде: «А! Это то, чего от нас иногда хотят некоторые полусумасшедшие, когда мы играем в *Battlefield 1942* или *Counter-Strike*? Фигня это все, главное – набить побольше фрагов». Что и говорить – годы, проведенные за игрой в развращающие (пусть и вполне достойные) *Quake 3* и *Unreal Tournament*, начисто отбили у большинства геймеров чувство локтя и желание играть в команде слаженно и четко. К счастью, в последнее время видна тенденция к появлению проектов, в которых мало обладать кошачьей реакцией и меткостью снайпера. Необходимо выполнять ту роль, которую на тебя возлагает игра, и поддерживать однополчан. И думать, обязательно думать.

АНТИКВАРИАТ

К таким проектам можно отнести и ***Tribes: Vengeance***, третью часть сериала поистине блестящих командных шутеров. ***Tribes*** и ***Tribes 2*** прошли мимо большинства геймеров того времени – из-за непривычного игрового процесса и большого количества багов. Но теперь нас ждет настоящая работа над ошибками – в Vengeance учитываются пожелания постоянных игроков; более того, в команду создателей приняты наиболее выдающиеся мод- и левел-мейкеры.

Итак, для непосвященных. Tribes (1 и 2) – командная игра, действие которой разворачивается в далеком будущем. Отсюда футуристическая стилистика, оружие и боевая техника, на которой можно и нужно ездить. Здесь нет привычных нам классов – вместо этого разработчики предоставили игрокам огромное количество ролей, которые получаются из комбинаций разных видов брони, снаряжения и оружия. Главное – не существует абсолютного оружия, какого-либо универсального варианта снаряжения или супер-танка. Только благодаря отточенной командной игре та или иная комбинация солдат и тактических ударов становится выигрышной.

Основная фишка Tribes – джетпак за спиной каждого солдата. Горючего хватает только на невысокие прыжки (при условии, что ты хочешь мягко приземлиться). Но и этого достаточно – попробуй попасть в постоянно скачущего противника! Именно поэтому больше всего смертей приходится на те моменты, когда игрок оказывается на земле, перед тем как снова взмыть в небо. Хотя особо продвинутые снимают врагов прямо в полете, не размениваясь на такие мелочи. У Tribes определенно есть свой стиль.

НОВЫЙ ДЕНЬ

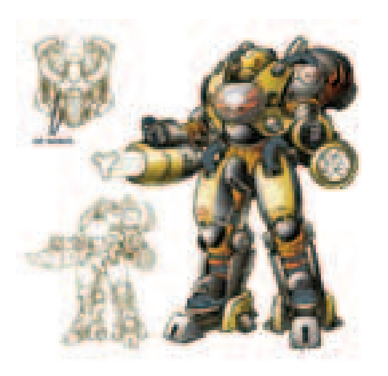
Так было раньше. Так будет и теперь, только гораздо интереснее. Прилежные разработчики прочитали мегабайты пожеланий и отзывов поклонников; оставили все, что нам так нравилось, и принялись строгать то, что в конце этого года должно стать отличным командным шутером.

Прежде всего – теперь в игре будет сингл. Не просто набор тренировочных уровней, а полноценная кампания, растянутая по времени и повествующая о том, как зарождались Племена. Дело-то происходит за 300 лет до событий первой части. Отсюда, кстати, и стилистика – сравнивая боевую технику и костюмы Tribes 2 и

Больше всего смертей происходит, когда игрок оказывается на земле, перед тем как снова взмыть в небо

ДЛЯ САМЫХ РЕЗКИХ

В существующих на данный момент рабочих версиях игры реализована интересная возможность – можно сбить летящую в тебя гранату или ракету, была бы только меткость да ловкость. Разработчики, конечно, еще подумают над жизненностью этой функции, но, надеюсь, оставят ее в качестве прерогативы «отцов».



Не иначе как некоторые уровни будут иметь подземные ходы

Непримиримые враги в тяжелой броне

Этим багги могут управлять даже тяжелобронированные игроки

Эскадрон брони летучей

Закрытым пространствам теперь уделяется гораздо больше внимания

Ни одно животное не выдержит разборок трайберов

ВИДЫ БРОНИ

В предыдущих играх серии наиболее часто использовались тяжелый и легкий виды брони. Средний остался немного в стороне. Теперь будет по-другому: роль среднего будет увеличена благодаря значительной коррекции характеристик двух других видов. Легкий можно будет в прямом смысле проткнуть пальцем, а тяжелый будет жутко неповоротлив. Только бы с этим не переборщили.

Vengeance, разработчики проводят аналогию между современными самолетами и теми, что курсировали над Европой во время Первой мировой. Техника более примитивная, грубая... но не менее эффективная!

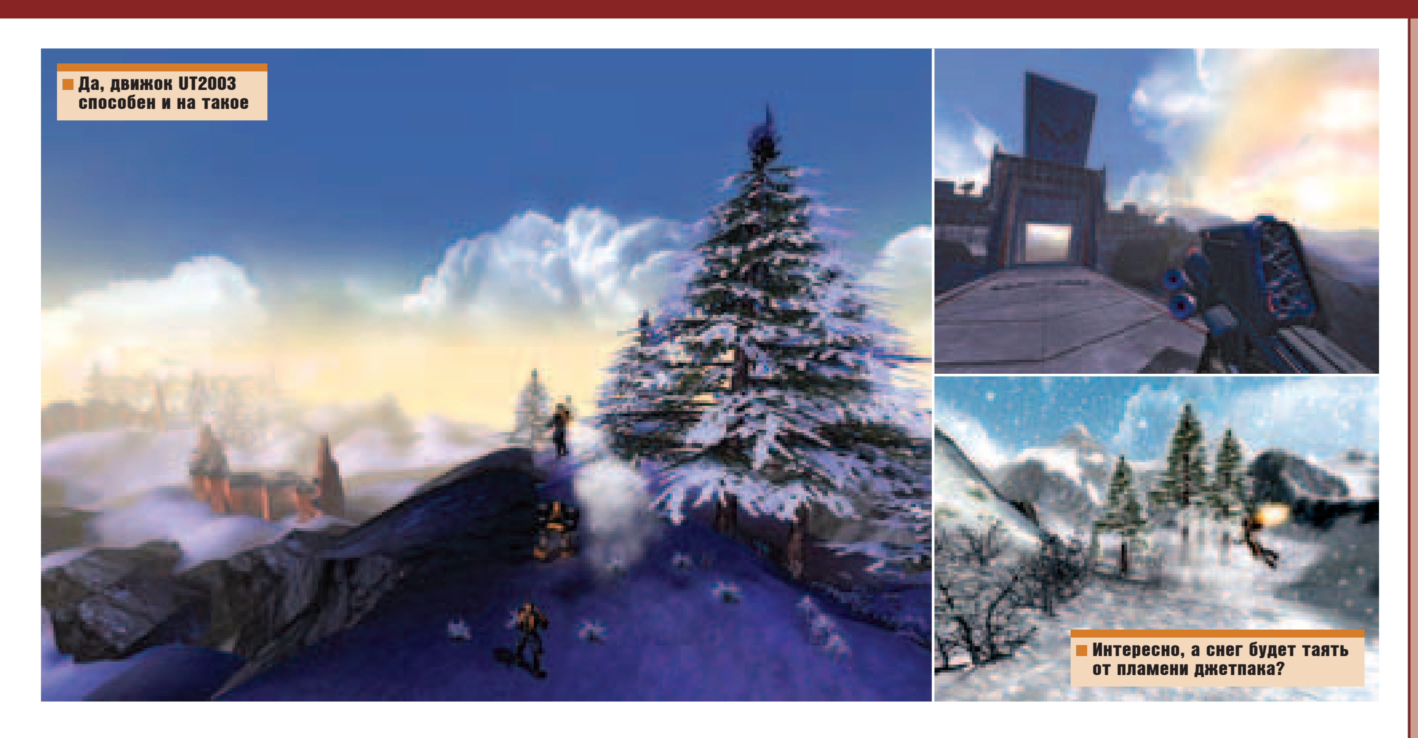
Пока неизвестно, какие именно виды оружия перейдут в третью часть – но любимый народом Disk Launcher обязательно останется. Компанию ему составят классические гранатомет, миномет и снайперская винтовка. Из новинок пока обозначен только Rocket Pod – он выстреливает шестью небольшими ракетами, которые игрок наводит на цель мышью (никакого вида от первого лица, как в других проектах).

Боевые действия развернутся на выполненных в классическом «Tribes-стиле» картах – холмистые равнины, укрепленные базы и большой простор для тактических маневров. Обещается несколько типов уровней – среди них заснеженные, зеленые и урбанистические. Будем прыгать с небоскреба на небоскреб, забираться внутрь разрушенных зданий и наслаждаться прочими архитектурными достопримечательностями. Кроме того, на некоторых скриншотах видны уровни, похожие на грандиозные арены – там, видимо, будут происходить события одного из новых видов игры (что-то «спортивное»).

Будем прыгать с небоскреба на небоскреб, забираться внутрь зданий и наслаждаться прочими достопримечательностями

Ты вряд ли захочешь попросить у этой девушки телефончик

Этот парень в броне больше похож на полицейского



Да, движок UT2003 способен и на такое

Интересно, а снег будет таять от пламени джетпака?

УСЛАДА ЧУВСТВ

На скриншоты из предыдущих игр серии мне смотреть страшновато, даже с учетом того, в каком году они вышли. Зато Vengeance блистает. Еще бы она не блистала, с движком-то от ***Unreal Tournament 2003***! Думаешь, он подходит только для закрытых помещений? Как бы не так! Бескрайние открытые пространства для него не проблема. А взгляни на модели игроков – пухленькие, красивые; так и хочется вытащить с экрана и поставить на полку. Спецэффекты пока не очень вдохновляют, но учитывая, сколько у разработчиков времени… Еще один важный момент, который несет с собой движок UT2003 – физика. Представляешь, как красиво теперь будет лететь игрок, «схвативший» ракету во время полета? Его отбросит назад, возможно, ударит головой о стену небоскреба, затем сила притяжения возьмет свое, а внизу еще и протащит по склону холма.

ВЫ ЭТОГО ХОТИТЕ, Я ЗНАЮ

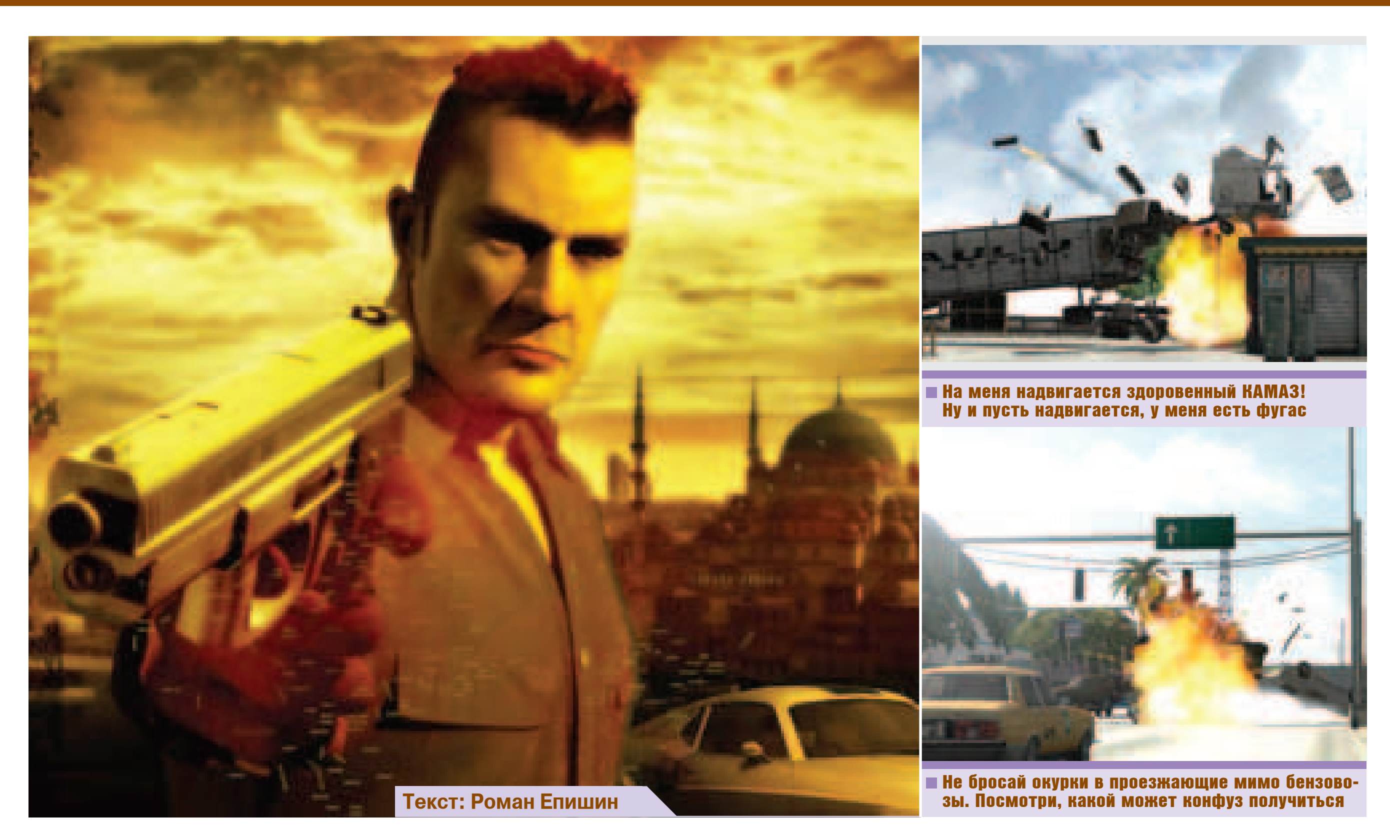
Один из самых хардкорных командных шутеров в близкой для простых смертных форме. Все лучшее, что было в предыдущих играх серии, плюс опыт разработчиков и пожелания поклонников. У этой игры есть все шансы завоевать сердца любителей многопользовательских забав – и твое тоже. Не стоит пропускать.

ВОЗЬМИ С СОБОЙ

Уже известны два типа особых приспособлений, увеличивающих боевой потенциал игрока. Одно из них – Energy Pack, благодаря которому регенерация энергии у оружия и джетпака будет происходить быстрей. Кроме того, при полном заряде эта штучка способна добавить ракетному ранцу тяги, увеличивая скорость и дальность полета. Второе приспособление – Repair Pack, постепенно восстанавливающий повреждения игрока-хозяина и тех дружественных игроков, что находятся неподалеку.

Не иначе как и здесь без «Бури в пустыне» не обойдется

Напрасно он надеется улететь от моих ракет

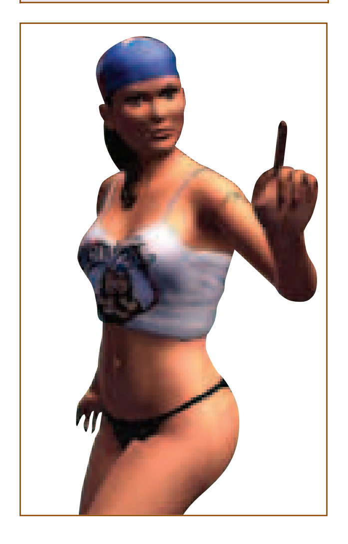


Текст: Роман Епишин

На меня надвигается здоровенный КАМАЗ! Ну и пусть надвигается, у меня есть фугас

Не бросай окурки в проезжающие мимо бензовозы. Посмотри, какой может конфуз получиться

ЖАНР ИГРЫ	Racing / Action
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
РАЗРАБОТЧИК	Reflections
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Неизвестно
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.driver3.com
ДАТА ВЫХОДА	Июнь 2004 года



DRIV3R

УГНАТЬ ЗА 60 FPS

Grand Theft Auto III безраздельно властвует в жанре автомобильных экшенов. Своим захватывающим игровым процессом, огромным миром и богатством возможностей он покорил сердца миллионов. Однако нет прогресса без конкуренции. Пока в недрах **Rockstar** куется орудие очередной экспансии в жанре – ***Grand Theft Auto 4*** (условно назовем так следующую игру в серии), не менее опытные мастера из **Reflections** готовят его «убийцу» – ***Driver 3***, относительно недавно переименованного в ***DRIV3R***. Есть ли шансы на победу у претендента на первенство в жанре? Действительно ли готов он бросить вызов GTA 4 и разделаться с ней? Заслуженно ли скорая на выводы игровая общественность прозвала DRIV3R «убийцей» детища Rockstar?

КАЖЕТСЯ, МЫ ГДЕ-ТО ВСТРЕЧАЛИСЬ...

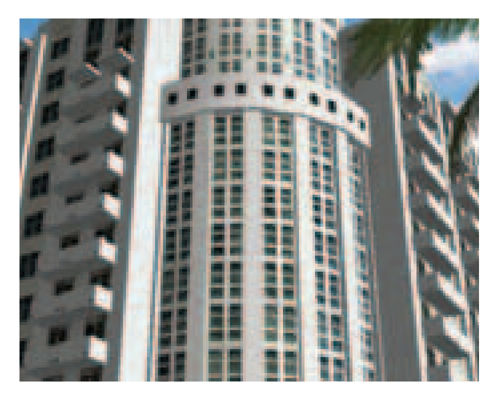
Со времени выхода первой серии ***Driver*** минуло долгих четыре года – уж пятый пошел. Кто-то постарел, кто-то повзрослел, кто-то выбился в люди, кто-то ушел на дно... И лишь неутомимый Tanner (далее – Таннер) продолжает упорную борьбу с организованной преступностью, дезорганизуя ее изнутри. В DRIV3R нашим альтер-эго является все тот же матерый агент ФБР, что мастерски водил за нос преступные синдикаты, Сан-Франциско, Нью-Йорка и Майами в первых частях сериала. Известный в определенных кругах как «Driver», Таннер всегда получает самые рискованные и опасные задания, и в третьем эпизоде истории отпуск ему никто предоставлять не собирается.

С легкой руки сценаристов Reflections в мире Driver завелся некий таинственный любитель роскошных авто. В ФБР попала информация о нелегальном заказе на 40 дорогих автомобилей последних моделей – выполнять его будут лучшие угонщики преступной среды. Значит, без Таннера никак не обойтись. Внедренный в синдикат автомобильных воров, он под чутким руководством игрока должен будет распутать дело и выйти на заказчика.

КРАСОТЫ НА КОЛЕСАХ

Однако совсем не сюжетной завязкой, здорово отдающей идеями «Угнать за 60 секунд», собрались покорить нас разработчики. «Убийцей GTA» игру окрестили прежде всего за ее графическое воплощение. Предлагаю поосторожнее проводить параллели с GTA4, ибо о ней мы не знаем ровным счетом ниче-

Рядом с GTA III наш герой выглядит как навороченный голливудский боевик рядом с детским комиксом



го, но рядом с GTA III наш герой выглядит как навороченный голливудский боевик рядом с детским комиксом.

DRIV3R строится на многократно усовершенствованном движке ***Stuntman***, игры, вышедшей на *PS2* в 2002 году. Несмотря на довольно почтенный возраст технологии, в новом проекте она выдает совершенно невероятную картинку. Представленные разработчиками скриншоты демонстрируют такую степень детализации и богатство текстур, что скорее напоминают кадры из современных фильмов, чем из игры. При этом красивый, почти фотореалистичный мир обещает порадовать нас изрядной интерактивностью.

Прежде всего, она коснется самих автомобилей. У машин мнется, бьется и отваливается абсолютно все! Колеса, двери, стекла, бамперы, фары, крылья и т.д. Кроме того, они эффектно взрываются, в лучших традициях американских боевиков демонстрируя отличные спецэффекты и нелогичность взрыва одновременно. Окружающий мир, к счастью, также не выпал из поля зрения разработчиков. Столы и стулья открытых кафе Майами с треском разлетаются из-под колес; пожарные краны с готовностью испускают фонтаны брызг; ломаются и падают деревянные столбы. И не надо нам скучных проповедей о реализме – DRIV3R остается все тем же автомобильным экшеном с аркадными, но зрелищными гонками по городским улицам.

ВОКРУГ СВЕТА

На этот раз Таннеру предстоит вылазка за пределы родных США. Начав подрывную антипреступную деятельность на солнечных пляжах Майами, он не откажет себе в удовольствии посетить Ниццу, а затем и вовсе рванет на восток, на грязные узкие улочки Стамбула. Всего нас ждут 156 миль разогретого асфальта и 35 768 зданий. Не скупясь на эпитеты, Reflections обещает выдержать не только архитектурный стиль регионов, но и присущий им ассортимент автомобилей.

Борьба за национальный автопром каждой отдельной страны обнадеживает – похоже, мы можем рассчитывать на разнообразие средств передвижения. Обнародованный разработчиками список внушает доверие: спортивные авто, седаны, грузовики, тягачи, микроавтобусы, автобусы, машины с откидным верхом, пикапы, скоростные и внедорожные мотоциклы, спортивные катера, рыбацкие лодки, полицейские катера – всего порядка 70 самых разных транспортных

РЕКЛАМНЫЙ ХОД

С 23 января Atari начнет необычную для мира игр рекламную кампанию. В этот день на сайте DRIV3R появится первый из трех роликов в «живом» видео, призванный взвинтить интерес общественности к проекту. Вторая и третья видеозарисовки выйдут в феврале и марте соответственно. Созданием всех трех эпизодов, первый из которых называется «Run the Gauntlet», занимается профессиональная студия Ridley Scott Associates. RSA знаменита рекламными роликами для BMW, Coca-Cola и других компаний.

ВОПИЮЩАЯ НЕСПРАВЕДЛИВОСТЬ?

Многие поклонники первой части игры обиделись на Reflections за так и не состоявшийся релиз Driver 2 на PC. Игра вышла исключительно на PS one. Однако расстраиваться и кричать о несправедливости не стоит. Сиквел отличался от оригинала лишь возможностью выходить из автомобиля и красть чужие машины. Зато в области графики и геймплея Driver 2 откровенно проиграл предшественнику. Неудачное управление и издевательская работа камеры в «режиме ходьбы» добили игру.

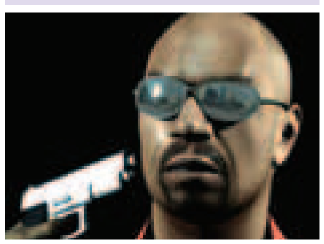
Старые седаны все также болтает на поворотах

Таннер в самом центре сушильно-бельевого района

Мадам, позвольте вашу руку

Вообще-то здесь подразумевался слалом...

НЕМНОГО ФАКТОВ



Даже статистика указывает на потенциал DRIV3R. Кроме 70 разновидностей автомобилей, разработчики предоставят игроку 8 видов оружия. Применять арсенал по непосредственному назначению мы будем на протяжении 30 миссий, разбавленных 30 полноэкранными видеовставками отменного качества. И не забудь о 12 лицензированных музыкальных композициях.

средств. Разве что полетов DRIV3R не обещает, но, судя по качеству графики, даже для скромных путешествий по земной тверди и водной глади понадобится очень мощная система, поэтому о небесах пока забудем.
Разумеется, Таннер сможет перемещаться и пешком. Уже в Driver 2 добрые разработчики позволили ему изредка покидать тесный салон автомобиля. Однако полную свободу агент получит лишь с выходом третьей части серии. Хотя в Reflections отмечают, что 70% игрового времени все равно будут посвящены высокоскоростной езде, и лишь оставшиеся 30% занимают пешие прогулки.

БОЕВИК ПО-ГОЛЛИВУДСКИ

В недрах Reflections, похоже, рождается настоящий интерактивный фильм, выдержанный в лучших традициях голливудских хитов. Максимально приближенная к реальности графика, эффектная система повреждений, впечатляющая интерактивность, криминальный сюжет, погони с обязательной стрельбой – все это прямое тому подтверждение.
Собственно, и первый Driver уже претендовал на кинематографичность. Помнишь «режиссерский режим», позволявший вытворять чудеса с записью миссии? В DRIV3R его обещали обогатить еще и новомодным slow motion. Да и озвучивают героев третьей части самые настоящие голливудские звезды: **Майкл Мэдсен** (Michael Madsen) – Таннер; **Винг Реймс** (Ving Rhames) – Тобиас Джонс, напарник Таннера; **Микки Рурк** (Mickey Rourke) – лидер синдиката Иерихо; **Мишель Родригес** (Michelle Rodriguez) – Калита, глава угонщиков. Совершенно очевидно, что GTA III с появлением на сцене DRIV3R придется уйти на покой. А вот насчет GTA 4 загадывать не стоит, и прочить нашего героя ему в убийцы – тем более. Что-то мне подсказывает, и в то, и в другое будем заигрываться.

Борьба за автопром обнадеживает – мы можем рассчитывать на разнообразие средств передвижения

«Как закат торжественно печален!»

Рожденный ездить летать не может?

Текст: Роман Епишин

Будешь воровать, и к тебе на Новый год зашлют не Санта-Клауса, а вот такого инквизитора

Спецэффекты выполнены в традициях Хичкока. Интересно, смогут ли враги замечать тени?

ЖАНР ИГРЫ	Stealth-Action
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК	Ion Storm
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.thief3.com
ДАТА ВЫХОДА	Весна 2004 года

THIEF: DEADLY SHADOWS

КРАДУЩИЙСЯ ВО ТЬМЕ

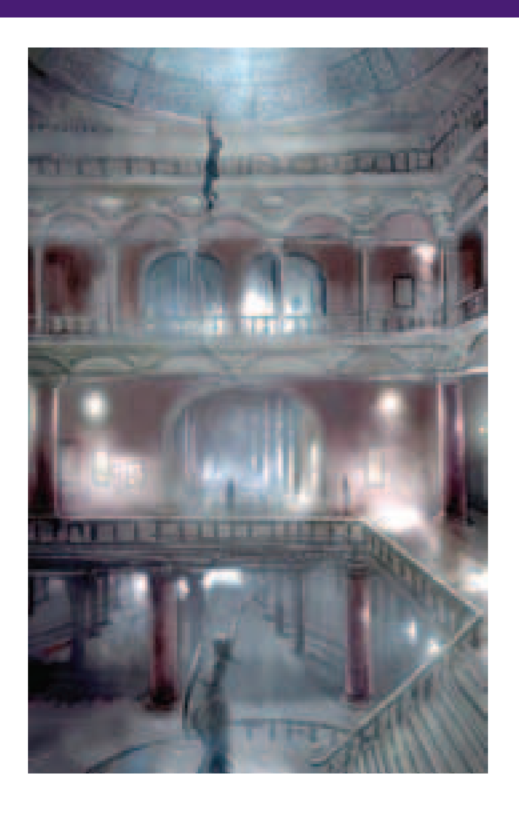
Стырить, стибрить, слямзить, спереть. Русский язык богат синонимами слова «своровать», а само это умение во многих слоях российского общества считается почетным. Стоит ли удивляться огромной популярности сериала *Thief* при таком менталитете? Шучу. Однако в шутке, возможно, есть доля правды. Как иначе объяснить успех двух первых игр – *Thief: The Dark Project* и *Thief II: The Metal Age*? И, разумеется, эпохой металла дело не закончилось...

ВОР-РЕЦИДИВИСТ

Старина Гарретт, профессионал экстра-класса с многолетним стажем, и не думает прекращать свою рискованную деятельность. Ведь в мрачных городах и богатых замках осталось еще столько ценного! Разработчики пока не сообщают, что именно нам предстоит расхищать на сей раз, однако с удовольствием рассказывают, *как* мы будем это делать. ***Thief: Deadly Shadows***, ранее известная как ***Thief III***, остается чистой воды stealth-экшеном. Несмотря на солидный оружейный арсенал, Гарретт не сможет носиться стремглав по коридорам, сокрушая стражу одной левой – его быстро «успокоят». Лишь крадущаяся походка и темнота – залог успеха. С другой стороны, проекты Thief всегда отличались нелинейностью прохождения, и самый младший из них исключением становиться не намерен. Думай, изобретай, пробуй!

По части геймплея Deadly Shadows напоминает (помимо своих предшественников) еще и хитовый ***Tom Clancy's Splinter Cell***. Как и спецназовец Сэм Фишер, наш многоопытный вор умеет ползать по стенам, прятать тела бесшумно нейтрализованных врагов, вскрывать замки. Для последней операции предусмотрена специальная мини-игра, аналогичная той, что в Splinter Cell. Еще одним связующим звеном двух, казалось бы, совершенно разных проектов стал вид от третьего лица. Мотивируя свое решение стремлением «кинематографично отобразить насыщенные действием моменты», умельцы из **Ion Storm** позволили нам увидеть героя со стороны. Хотя, конечно, классическая перспектива от первого лица никуда не делась. Зачем поклонников отпугивать?

Классическая перспектива от первого лица никуда не делась. Зачем поклонников отпугивать?



СВЕТОТЕНИ СВОИ ПЛЕЛИ...

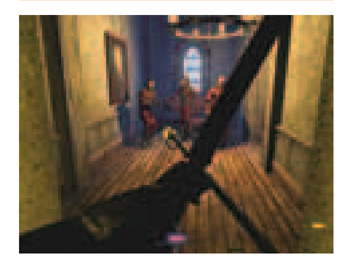
Облечь третью часть сериала разработчики решили в уже проверенные «одежды». Графической основой послужил движок ***Deus Ex: Invisible War***. Да-да, тот самый, который поддерживает технологию normal mapping (ранее считавшуюся прерогативой ***Doom III***) и реалистичное освещение. Даже на скриншотах видно, как тени живописно вытягиваются и правдоподобно ложатся на неровные поверхности. Осознавая всю силу световых эффектов, дизайнеры щедро разбавили мрачные интерьеры готических замков чадящими факелами, неспокойное пламя которых вызывает настоящий танец теней. И заметь, что свет и тьма в игре – это не только абстрактная эстетика, но и самая настоящая stealth-практика. Так, погасив пламя факела и погрузив помещение в непроглядный мрак, наш труженик отмычек получит неоспоримое преимущество перед противниками. В комплекте с высококачественным освещением игра унаследовала физическую систему *Havok 2* – в Deadly Shadows особенно пригодились ее возможности моделирования поверхностей. В итоге мягкая поступь Гаррета на деревянных, каменных и покрытых коврами полах звучит по-разному *[это и раньше было, вообще-то – ред.]*. А звук в stealth-экшене – едва ли не основа игры. Создатели с гордостью заявляют, что им удалось разработать некий уникальный механизм вычисления движения звуковых волн. Проще говоря, грохот за полутораметровой стеной вряд ли кто услышит, зато легкий шелест в конце длинного гулкого коридора переполошит всю охрану.

ГОРОД, ПРОСТО ГОРОД

Сериал по-прежнему остается в рамках гнетущего фэнтезийного средневековья. Осуществлять свои хитроумные планы Гарретт будет в мрачном городе, который просто так и называется – 'City'. «City – город контрастов» – кварталы утопающей в роскоши социальной верхушки перемежаются трущобами, где обитают отбросы общества. Архитектура ожидается соответствующая, а побывать придется всюду. Полем нашей деятельности станут не только величественные замки, особняки, музеи, соборы, подземелья и тюрьмы, но и сами улицы. Отныне Гарретту «дозволяется» заходить в любые дома и даже проводить экспроприацию прямо в переулках!

Однако не думай, будто главный герой без всяких идейных соображений просто тащит все, что плохо лежит. Клептоманией Гаррет никог-

AI БОИТСЯ КРОВИ!



Каждый новый экшен-проект заявляет о продвинутости своего искусственного интеллекта. Thief: Deadly Shadows – не исключение. Разработчики утверждают, что управляемые компьютером охранники смогут не только видеть и слышать, но также искать и распознавать следы твоего присутствия. Например, раньше кровавые пятна не вызывали у виртуальных стражей никаких эмоций. Новый Thief положит конец равнодушию. Отныне вид чужой крови нервирует врагов и заставляет спешно поднимать переполох.

ГАДЖЕТЫ ГАРРЕТТА

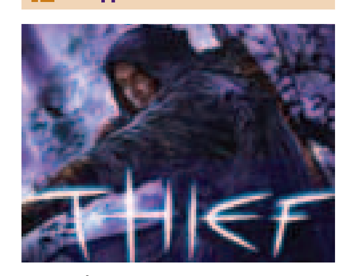
Ходить на дело с пустыми руками не принято. В нашем распоряжении окажутся кинжал, дубинка и лук. Способы применения последнего зависят от «боеприпасов». Так, стрела с широким наконечником насмерть разит противника; «водяная» стрела гасит факелы. Имеются и специальные «шумные» стрелы для отвлечения врагов, и даже стрелы с веревкой, работающие на манер «кошки». А еще Гаррет носит с собой несколько световых и пару газовых гранат. Короче, экипировка в порядке.

Урок обращения с дубинкой номер 1: «Не зевай на посту»

Физиономия мужика с портрета встречается всюду

Видишь искры разума в его лице? И я не вижу...

БЛУДНЫЙ СЫН



Судьба третьего Thief многострадальна. Ведь в 2000 году закрыли Looking Glass Studios, подарившей миру первые части игры. Неожиданное спасение пришло со стороны Ion Storm, принявшей на работу часть сотрудников Looking Glass и взявшейся за создание продолжения Thief.

да не страдал, и каждая часть игрового сериала подводила под его преступную деятельность достойную моральную базу. Однако в жилах сценаристов Ion Storm, видимо, течет кровь кубинских партизан, потому что выведать сюжетную подоплеку Thief: Deadly Shadows так пока и не удалось. Мы знаем лишь о наличии в мире игры трех сил. Первая представлена фанатичным Орденом Молота, свято верующим в Строителя, великое и всемогущее божество. Сам Орден более всего напоминает средневековую испанскую инквизицию.

Ордену противостоят Язычники (но чтящие почему-то только одного бога – Трикстера). Эти ребята не гнушаются магией и всячески приветствуют силы хаоса. Наконец, наиболее загадочная группировка в кипящем социуме – Хранители, теневые руководители города, способные заглядывать в будущее. С ними-то нам и предстоит сотрудничать. Правда, о деталях этого «сотрудничества» мы, увы, не знаем ничего, кроме лежащей в его основе великой миссии – предотвратить наступление темной эпохи, предсказанной Хранителями.

Отныне Гарретту «дозволяется» заходить в любые дома и проводить экспроприацию прямо в переулках!

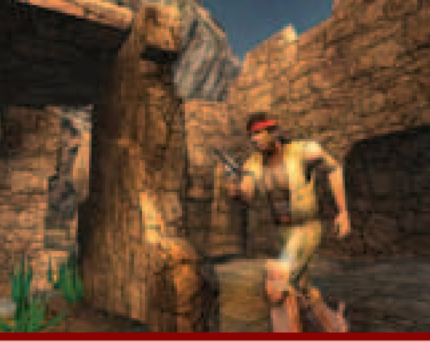
SPLINTER CELL В СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

В целом, имеющаяся об игре информация оставляет приятные впечатления. Старый добрый мир Thief мы получим многократно похорошевшим и не утратившим ни капли своего мрачного обаяния. Да и знакомый «воровской» геймплей, удачно *[насколько удачно – это еще под вопросом – ред.]* разбавленный видом от третьего лица, придется очень кстати.

Почитай, с выхода бессовестно короткого Splinter Cell ничего подобного не появлялось. Вот только осуществление всех удачных задумок требует немало времени. Работа над игрой идет уже порядка трех лет, и нам остается лишь уповать на ее успешное завершение этой весной. Хотя мне кажется, планы о весеннем релизе чересчур оптимистичны. Ведь даже официальный сайт игры на момент написания статьи еще толком не открылся...

Нехилый коллектор – для тех лет

Текст: Владимир Горячев



Не так давно этого мужественного товарища путали с главным героем Prey...

Сеанс целеустремленно направленной медитации для ужасных злодеев

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
РАЗРАБОТЧИК	Human Head Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.dmhgame.com
ДАТА ВЫХОДА	2004 год

DEAD MAN'S HAND

СЕРЬЕЗНЫЙ МСТИТЕЛЬ

За последние тридцать лет некогда популярный жанр вестернов спрятался в тесную нишу, уступив место детективным боевикам и производственным драмам. Бесстрашные шерифы, хитрые индейцы, первые поселенцы и прочие вершители американской истории с каждым годом все реже появляются на целлулоиде. То ли публика охладела, то ли сюжетов приличных не пишут – трудно, в конце концов, выдумать что-то оригинальное после «Искателей», «Ровно в полдень», «Бутча Кэссиди и Санденс Кида» и спагетти-вестернов Серджио Леоне.

ВЫБОР «ДЕВЯТИ»

В компьютерных краях дикому Западу повезло еще меньше. Mad Dog McCree, Desperados, America да Outlaws – вот что ответит среднестатистический пользователь, попроси его назвать десятку игр-вестернов. Образованные товарищи наверняка вспомнят Фредди Фаркаса, заросшую мхом Gold Rush от Sierra и еще кучу древних артефактов – но шутеров там не будет. За исключением разве что прошлогоднего Western Outlaw, о котором нельзя говорить при детях и беременных женщинах.

А тема ведь благодатная. Действующие лица все как на подбор – культовые личности, умеющие стрелять с двух рук получше иных героев футуристических боевиков; города идеально подходят для громких разборок и захвата банков, а визит в прерии грозит фатальным знакомством с представителями индейских племен.

Эксплуатацией подзабытых антуражей занялась Human Head Studios, на счету которой висит пока всего лишь пара крупных проектов – Rune да Blair Witch Project Volume 2. Девиз Dead Man's Hand – «максимум действия, минимум сценарных вывертов». Отправьте Серьезного Сэма в XIX век, удалите фантастику, головоломки, постмодернистские цитаты – и получите полное представление о предмете нашего разговора.

Одно время стрелок по кличке Эль Техон был полноправным участником банды «Девять», наводившей ужас на добрую половину Америки. Разбои, грабежи, убийства – такие шайки нынче сразу объявляют в федеральный розыск. Счастье длилось недолго. В один прекрасный день приятели бросили раненого Техона в компании песчаных дюн, раскаленного песка и стервятников, надеясь, что природа довершит остальное. Они не

Ты готов помочь честным людям – избавить их от вымогателей в обмен на пару новеньких стволов?

знали законов жанра, и теперь дорого заплатят за ошибку. Главный герой, оклемавшийся после солнечных ванн, прикончит их одного за другим, попутно очищая города и веси от прочей мрази. А для тех, кого не берут пули, есть средства посильней – пушки, архаичные прототипы пулеметов, ковбойская версия коктейля Молотова, медвежьи капканы и динамитные шашки. Последние можно поджигать прямо в полете метким выстрелом из двустволки – стильный жест!

Несерьезное настроение поддерживают болтающийся в углу экрана счетчик баллов и комбо. Скрытность, тонкий расчет и прочие атрибуты нынешних шутеров здесь не признают. Убил одного супостата – зер гут; убил дюжину за пару секунд – получи немного патронов и дополнительные «очки престижа», вылетающие из еще теплых тушек. Закончились враги? Переключайся на разгром чужой собственности – даже зверская казнь ни в чем не повинных арбузов считается полезным деянием. Особо активных граждан награждают моментами «высшего просветления», когда Эль Техон внезапно вспоминает о режиме альтернативной стрельбы и начинает демонстрировать трюки, достойные героев Клинта Иствуда.

Двадцать с лишним уровней безостановочной стрельбы могут утомить даже прожженных поклонников Serious Sam. В Human Head это поняли – и разбавили шутерные эпизоды несколькими видами мини-аркад. Отягощенные перестрелками погони на лошадях, лихая беготня по крышам вагонов движущегося поезда, увеселительная поездка на вагонетках а-ля Индиана Дж, и... покер. Последний, помимо необходимости оправдать название игры, несет и практическую пользу: умело обставив виртуальных соперников перед началом нового этапа, мы получим вкусный бонус. Разнообразить линейное прохождение помогут несколько побочных квестов, не связанных с основной миссией. Ты готов помочь честным людям – избавить их от шайки назойливых вымогателей в обмен на пару новеньких стволов?

КИНЕМАТИКА XIX ВЕКА

DMH использует свежую версию Unreal Engine и, насколько можно судить по скриншотам, использует успешно. Поселки не отличаются от виденного нами в голливудских лентах, дамы щеголяют округлыми... кхм... чертами лица; а каньоны, салуны и прочие места обитания головорезов украшены множеством деталей.

ВСЕМУ ГОЛОВА

Ядро коллектива Human Head Studios составляют выходцы из Raven Software, работавшие над Heretic, Hexen 1 и 2, Take No Prisoners, Mageslayer. Руководит ими Тим Герритсен (Tim Gerritsen), променявший дизайнерский пост в Sierra на вольные хлеба. Удручающе низкие продажи Rune на PC и консолях сподвигли компанию на диверсификацию бизнеса – отныне Human Head занимается созданием комиксов, разрабатывает настольные RPG и приторговывает статуэтками персонажей злополучной «Руны».

ДУРНОЙ ЗНАК

«Рука мертвеца» (dead man's hand) – покерная комбинация из двух пар тузов и восьмерок «черных» мастей. Именно такой расклад оказался у легендарного снайпера Джеймса Батлера Хикока по прозвищу Дикий Билл, когда ему выстрелил в спину некто Джеймс Маккол. Произошло это в салуне «Серебряный доллар» города Дэдвуд 2-го августа 1876 года. Помимо тузов и восьмерок, в руке у смертельно раненого Хикока находилась пятая карта. Какая именно – неизвестно и по сей день.

Как ты думаешь, эти тапочки будут сочетаться с этой мелкашкой?

Большая пушка – залог крепкого здоровья и долголетия

Хм, какой глубокий вырез... пардон, типаж!

КИНОМАКАРОНЫ

«Спагетти-вестерн» – термин, появившийся в 1964 году после выхода на экраны ленты «За пригоршню долларов», снятой в Италии за счет европейских инвесторов итальянским же режиссером Серджио Леоне. Фильм поставил фабулу классического вестерна с ног на голову: безымянный герой его трилогии не отличался особым альтруизмом. В отличие от своих американских коллег, он беспокоился не о справедливости, а о деньгах, которые надлежало изъять у жестоких злодеев.

Для пущего веселья в процессе низведения гадов участвует Karma Engine – неизменная спутница «нереального». 'Rag Doll' из Unreal Tournament 2003 – всего лишь красивое дополнение к высокоинтерактивному окружению. Бочки катаются и разлетаются в щепки, балконы рушатся, люстры качаются от взрывов; удачно пущенная под откос тележка сминает противников, простреленные шляпы планируют на землю, а вовремя перевернутая мебель какое-то время служит надежным прикрытием. Зрелищное падение всадника с убитой на скаку лошади выглядит каждый раз по-новому благодаря расчету соответствующих физических параметров. Фонтаны томатного соуса прилагаются. Для полного счастья не хватает разве что бесед о вечном с танцовщицами, питьевых унитазов и язвительных комментариев.
От многопользовательского режима особых откровений ждать не стоит. Deathmatch, командные пострелушки, «все на одного» и «posse» – коллективная оборона крепости от прущих со всех сторон AI-объектов. Выиграть в последнем режиме нельзя. Можно лишь умереть позже всех, вписав свое имя в таблицу рекордов.

Для счастья не хватает разве что бесед о вечном с танцовщицами, питьевых унитазов и едких комментариев

БАЛЛАДА ДЛЯ X-КОРОБКИ

Идея – отличная. Если реализация не подкачает, мы получим достойную замену старичку Сэму, однако есть «но». DMH изначально разрабатывается для Xbox, поэтому PC-версия наверняка будет прямым портом. Хватит ли у разработчиков сил, денег и терпения оптимизировать приставочный вариант под разношерстное железо PC? Не забудут ли они сделать настраиваемую связку клавиатура+мышь? Не бросят ли нас в пустыне на съедение Чудовищным Багам? Насколько сильно аркада въелась в тело шутера? Поверь, мы бы не задавались этими вопросами, будь Rune бестселлером, а Blair Witch Project Vol. 2 – хотя бы просто хорошей игрой. Будем надеяться на лучшее. Когда еще нас одарят приличным вестерном.

Пригибайся, не пригибайся – не поможет

Гора мебели, и ты – победитель!

Текст: Роман Епишин

Движок справляется с обработкой большого числа юнитов. Масштабные сражения гарантированы

Будет ли смена времени суток – не ясно. Но дневные и ночные миссии запланированы

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Monte Cristo Games
РАЗРАБОТЧИК	Digital Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.desertratsgame.com
ДАТА ВЫХОДА	Март 2004 года

DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

ПЕСЧАНЫЕ ВОЙНЫ

О проработанности и даже выработанности тематики Второй мировой войны в играх говорилось уже, мягко говоря, не раз. По иронии судьбы, величайшая трагедия в истории человечества, спустя десятилетия, стала неисчерпаемым источником вдохновения для творцов электронных развлечений. Вот и сегодня мы в энный раз возвращаемся к этой теме. Видимо, виртуальные воплощения нацистских, союзных и русских солдат будут вечно умирать на экранах, вновь и вновь расплачиваясь за роковые ошибки политиков прошлого...

БЕЛОЕ СОЛНЦЕ ПУСТЫНИ

Из всех полей сражений Второй мировой наименее освещенным в играх остается африканский театр военных действий. Где мы могли наблюдать загоревших, облаченных в легкие шортики фрицев? Может быть, в разных частях нетленных ***Commandos***. Да, еще в ***Combat Mission: Afrika Korps***. Не густо, учитывая обилие игр, акцентирующих внимание на прочих фронтах. Вероятно, сотрудников **Digital Reality** тоже мучила эта несправедливость; мучения в итоге преобразовались в концепцию стратегической игры ***Desert Rats vs. Afrika Korps***, посвященной исключительно африканскому региону в период Второй мировой.

На жарком континенте, родине кокосов, бананов и человечества, пересеклись интересы нацистской Германии и колониальной Великобритании. Первая решила урегулировать конфликт силами корпуса Роммеля, последняя же выставила 7-ую Дивизию. Ты можешь взвалить на свои плечи ответственность за судьбу любой из двух сторон – и, возможно, исход войны в твоей версии окажется иным. Хотя представленные в игре 20 миссий, по заверениям создателей, имеют под собой вполне реальную историческую основу.

Экономика в игре отсутствует. Скажем гордое «нет!» штамповке танков из руды и пехотинцев из дерева

СОЛДАТСКИЕ БУДНИ

Игровой процесс Desert Rats vs. Afrika Korps несколько расходится с канонами жанра RTS. Согласись, было бы забавно прослушать велеречивые тирады PR-менеджеров Digital Reality об учете в игре исторической действительности, а затем окунуться в традиционную мясорубку с добычей ресурсов и резней «стенка на стенку». Так вот, экономического

элемента Desert Rats vs. Afrika Korps лишена начисто. Скажем наше гордое «нет!» штамповке танков из руды и пехотинцев из дерева. В начале каждой миссии игрок получает определенное количество очков, предназначенное для формирования войск. Баланс ожидается строгий: танки «стоят» дороже, так что взять их можно не так уж много; пехота – дешевле, но и деструктивный потенциал, понятно, у нее поменьше.
Впрочем, формировать армию мы будем сообразно целям миссии. В игре предусмотрены операции эскортирования, разведки, защиты и нападения. В числе последних значатся даже осады и штурмы настоящих «пустынных крепостей». Если выполнены они будут так, как живописуют процесс создатели, то мы получим нечто гораздо большее, чем очередная проходная «стратежка» о Второй мировой.

В БОЙ ИДУТ ОДНИ СТАРИКИ

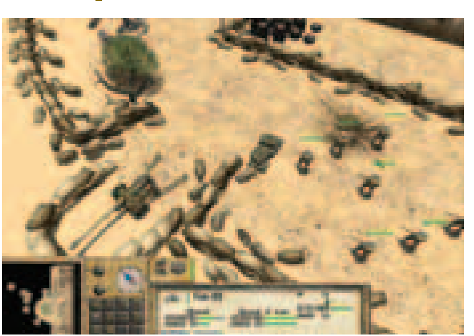
Нас уверяют, что для поведения в бою пехоты и техники разрабатываются различные алгоритмы искусственного интеллекта. По сути, какой-нибудь танк или самоходка даже не являются самостоятельными боевыми единицами – они управляются людьми. Экипаж машины боевой может быть ликвидирован, а сама машина захвачена. Диверсионные способности личного состава этим не исчерпываются. Солдатики смогут прятаться и укрепляться в домах, а танкисты – превращать своего гусеничного друга в стационарную огневую точку. Желторотые юнцы, пройдя огонь, воду и медные трубы (иными словами, три уровня опытности), смогут заматереть и стать ветеранами.

Естественно, выжившая гвардия переходит из миссии в миссию, заставляя игрока дорожить «стариками». Разработчики даже задумали такой хитрый тактический ход, как «блицкриг». Суть его в следующем. По завершении очередной миссии виртуальные командиры смогут либо перейти к планированию другой операции (то есть доукомплектации своих сил), либо сразу же ринуться в новый бой со старыми (но опытными) подразделениями. В последнем случае враг, по идее, будет недостаточно подготовлен и не так превосходить числом.
Но и малочисленный противник опасен. Коварный AI не преминет испытать атаки с разных сторон (фронт, фланги, тыл) и даже с двух направлений одновременно! *[я просто потрясен... – ред.]*

ФАКТЫ С ПЕРЕДОВОЙ

Добить общественность Digital Reality решила статистикой. Игра предоставит 30 видов юнитов для каждой из сторон. При этом одной лишь пехоты ожидается 8 типов: солдаты с винтовками, разведчики, пулеметчики, медики, саперы, огнеметчики, снайперы, гренадеры. Техника, в свою очередь, подразделяется на 7 категорий: танки, противотанковые орудия, средства ПВО, транспорты, артиллерия поддержки, авиация, ремонтная техника.

С ГЛАЗ ДОЛОЙ – С ПРИЦЕЛА ВОН!



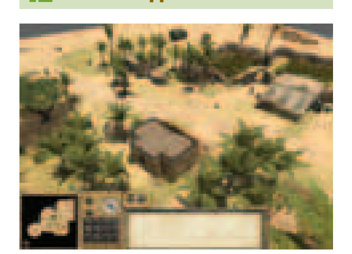
Кроме упомянутых моментов реализма, Desert Rats vs. Afrika Korps воплощает еще и принцип видимости. Каждый юнит располагает определенным радиусом обзора, цель внутри которого считается видимой. Стоит вражескому бойцу уйти из поля зрения, и наш бравый воин наотрез отказывается по нему стрелять. Чего без толку вслепую палить? Особую ценность в таких условиях приобретают разведчики, способные видеть сквозь «туман войны» и захватывать неприятеля врасплох.

Избежать хаоса в бою позволят привычные приказы «Не стрелять!», «Отвечать огнем!», «Огонь по желанию!»

Если придется туго, ты всегда можешь поставить игру на паузу и отдать до трех приказов каждому бойцу

Каждое орудие характеризуется радиусом обзора, дальностью стрельбы и величиной наносимых повреждений

В БОЙ ПОД МУЗЫКУ



Desert Rats vs. Afrika Korps намерена пополнить немногочисленные ряды щеголяющих качественной музыкой стратегий. Саундтрек для нее пишут Эрвин Наги и Тамас Крейнер. Последний, между прочим, является лауреатом BAFTA Award, одной из самых престижных наград в сфере игр. Исполняет же всю музыку Венский Симфонический Оркестр.

ЛИК ВОЙНЫ

Визуальная часть игрушки сегодня видится такой же безоблачной, как и все аспекты геймплея. Digital Reality взяла на вооружение технологически современный трехмерный графический движок, обеспечивающий набор необходимых эффектов. На что мы можем в связи с этим рассчитывать?

Во-первых, на «правильные» проекционные тени, изменяющие свои формы в зависимости от позиции солнца. Правда вот, реализовать real-time движение светила – таких обещаний я нигде не встретил. Во-вторых, на подробнейшую детализацию объектов. У бронированных машин отлично просматриваются все элементы гусениц, а взрыв вызывает фонтан разлетающихся по округе осколков. Наконец, третьим предметом наших чаяний должны стать спецэффекты. В их числе обильная песчаная пыль, следы от колес и гусениц проехавшей техники, обуглившиеся воронки и пресловутые осколки. Насладиться этими прелестями позволит полностью подвластная игроку камера. Руководствуясь принципом «Обещать так обещать!», создатели игры также пророчат своему творению знатную интерактивность. В Desert Rats vs. Afrika Korps ты сможешь сломать любое дерево, разрушить любое здание и раздавить каждого несчастного пехотинца.

Какой-нибудь танк или самоходка не являются самостоятельными боевыми единицами – они управляются людьми

ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ?

Несмотря на красивую вязь сладких обещаний, пророчить игре светлое «завтра» я не буду. Произвести фурор в индустрии, стать взрывом новаций и фонтаном неиспытанных ощущений игрушке вряд ли удастся. Но если все заявленные идеи найдут достойное воплощение в финальной версии (что, увы, случается далеко не всегда), мы получим отличный повод украсить страницы журнала объемной рецензией. К сожалению, в суровом мире часто разочаровывающих игр хвалебные материалы – редкие гости.

Вот и говори потом, что в пустыне тигры не водятся

ВЛАСТЬ
POLICE
ЗАКОНА
POLICE
Однажды ты проснешься, а мир вокруг тебя изменился. Ты не почувствуешь этого сразу. Как обычно наденешь форму и пойдешь на работу. Ты даже не почувствуешь этого через день или два. Просто пока ты спал, кто-то принял решение. И оно коснется тебя. Рано или поздно. А ты даже не будешь знать, когда всё началось... Но ты найдешь того, кто привел в движение этот механизм, найдешь и уничтожишь. Потому что его решение было неправильным, потому что он по ту сторону закона, потому что ЗАКОН ЭТО ТЫ!
MIST LAND
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

Текст: Александр Кияткин

Еще только 2-й круг из 12-ти, а брони уже нет. Плохо.

Подобные трамплины – только одна из подстав, приготовленных создателями игры

ЖАНР ИГРЫ	Arcade / Racing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Boolat
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.boolatgames.com/lagsters
ДАТА ВЫХОДА	Начало 2004 года

ТОРМОЗИЛКИ (LAGSTERS)

КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА

Аркадные гонки в популярности уступают, пожалуй, только шутерам. Что неудивительно – «дешевые и сердитые» способы получить за час недельную дозу адреналина были, есть и будут любимы всеми, от мала до велика. Тем удивительнее равнодушное к ним отношение, которое демонстрировала быстрорастущая игроделательная индустрия на территории бывшего Великого и Могучего. Вообще, гонок «Made in СНГ» чрезвычайно мало, а достойных представителей жанра, к сожалению, не наблюдается вовсе. Поэтому особое внимание привлекает инициатива молодой, но уже знакомой русскому геймеру украинской компании Boolat. Оригинальность затеи проявляется уже при самом первом знакомстве с игрой, а именно, как только узнаешь ее название. Согласись, чтобы назвать *«Тормозилками»* аркадную гонку, сам смысл существования которой – скорость, нужно обладать либо нестандартным чувством юмора, либо уж совсем нестандартной логикой.

Ньютона с его яблоком отправили на отдых, и предоставили игроку самому решать, где верх, а где низ

ПОЛНАЯ ТРУБА

Таких гонок еще не было. Похожие были, да. Фамильные черты аркады от Boolat просматриваются во многих играх: от ***Ballistics*** до ***«Вангеров»***, но однозначно определить предка «Тормозилок» не представляется возможным – все они в какой-то мере являются папами, мамами, любящими дедушками и бабушками. Похоже, создатели игры стремились смешать в едином взрывоопасном коктейле все, что придает аркадам драйва; все, что заставляет игрока, вцепившись мертвой хваткой в руль/джойстик/клаву, наклоняться туда-сюда, следуя движениям виртуального автомобиля и рискуя свалиться с кресла.

В причудливом рецепте немало ингредиентов: помимо обязательных мощных тачек и высоких скоростей тут для пущей остроты и крепости добавлены многочисленные виды оружия, которыми в буквальном смысле слова нужно убирать конкурентов с дороги. Да и дорога здесь – понятие относительное.

Почему? Ну, хотя бы потому, что на любой до-

роге, даже если это грунтовка под Урюпинском, по крайней мере, понятно, где верх, а где низ; где небо, а где земля. В «Тормозилках» все не так просто, потому как любая трасса – это труба. Большая и, как правило, грязная. Где тут прикажете искать верх, если даже привычные нам законы гравитации разработчики посчитали слишком простыми, чтобы ограничивать ими физику в своей игре? Дедушку Ньютона с его яблоком отправили на заслуженный отдых, и предоставили игроку самому решать, где верх, а где низ. Вот она – истинная, рафинированная трехмерность!

Кто-то может сказать, что мне свойственно «сортирное мышление», потому как первая ассоциация со словом «труба» для меня – это труба канализационная. Пусть говорят. По крайней мере, я не один такой – ребята из Boolat мыслят в том же направлении. К счастью, они не были слишком жестоки, и не заперли игроков в трубах канализации – точнее, не только в них. Кроме гонок по вонючей канализации нас ожидают не менее захватывающие дух поездки по кишкам. По крайней мере, никакого другого названия для чего-то очень длинного, запутанного, трубообразного и... живого у меня нет. Впрочем, не все так запущено – есть еще два типа трасс: «индустриальные пост-ядерные» и «шахтные», если следовать терминологии разработчиков. Местечки не из веселых, но в санитарно-эпидемиологическом отношении приемлемые.

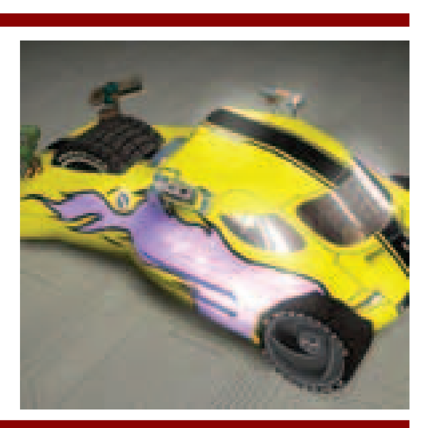
Естественно, трассы не будут гладкими и скучными. Создатели разнообразили их гигантскими вентиляторами и закрывающимися дверьми, сквозь которые нужно прошмыгнуть, горами мусора, тележками и еще черт знает каким хламом. Это, в конце концов, не «Формула-1» – это, скорее, гонки на выживание с препятствиями. Экстрим, одним словом.

ТОРМОЗНИ БЛИЖНЕГО СВОЕГО!

Это шовинистическое высказывание вполне может стать лозунгом игры. По крайней мере, оно как-то объясняет ее странноватое название. Хотя «тормознуть» соперника – не единственный способ выиграть. Можно еще по-честному обойти его по крайней левой (или правой? или верхней?). Игра предоставляет транспортные средства на любой вкус и для всякой стратегии: тут тебе и шустрый полуторатонный болид, и до зубов вооруженный четырехтонный монстр. От веса зависит и количество несомого вооружения, которое

НАС ЖДЕТ

- 36 трасс четырех типов, поделенных между четырьмя чемпионатами;
- 3 вида мультиплеера: «гонка на выживание», «лиса и гончие», «двухкомандная игра»;
- более 7 типов двигателей;
- еще не объявленное, но, несомненно, большое количество средств передвижения с минимум тремя колесами и стоимостью от 50 тыс. до 150 тыс. условных единиц;
- 4 типа оружия: пулеметы, ракетницы, минометы, секретное;
- 3 типа колес: «Лезвие», «Ползун», «Панацея»;
- и многое, многое другое...



«БУЛАТНАЯ» КОМПАНИЯ

Boolat – молодая компания, созданная в Донецке 1 марта 1999 года. Тогда ее штат насчитывал пять человек. Первое творение компании – вышедшая в марте 2003 года RPG «Смертельные Грезы» – была встречена неоднозначно, но вызвала всеобщее уважение смелостью и оригинальностью. В планах на 2004 год, помимо «Тормозилок», несколько аддонов к ним и RPG «Северные Миры», продолжающая традиции развитого сюжета и оригинальной боевой системы, заложенные в «Смертельных Грезах».

Детализация машинок неплоха!

Оно живое, а я по нему езжу..

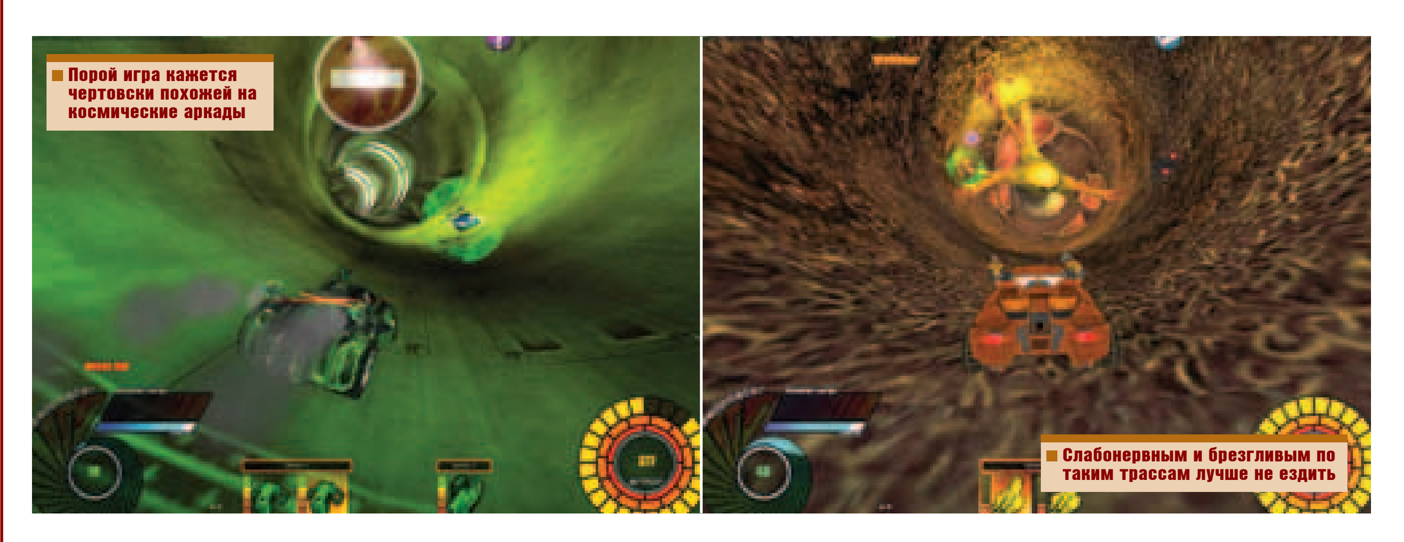
А вот так действуют ускорители – хорошая штука!

можно по-всякому комбинировать, и бронирование, и, конечно, скорость. Там, где «легковушке», вооруженной лишь пулеметиком (с таким родным и ласковым названием – «Раздолбай»), придется объезжать препятствие, хорошо снаряженный «грузовичок» его просто сметет огнем своего главного калибра и продолжит движение по прямой. Десять раз придется подумать – на каком комбайне смерти лучше гонять по свернутому в трубочку миру, и как его развивать: какой движок поставить, какие покрышки. И, понятное дело, все это придется согласовывать со своими финансовыми возможностями. Мир «Тормозилок» хоть и футуристичен, но не настолько, чтобы в нем не было денег – их придется выкладывать за запчасти, за модернизацию бортового компьютера, за участие в убийственных гонках, за оружие, за пилоны для оружия, за... в общем, за все. Капитализм. К счастью, к нашим услугам всегда будет большой выбор трасс – по силам и по кошельку. Жаль только, в мультиплеере, которого обещают три вида, заняться тюнингом любимого транспортного средства не удастся.

Кроме гонок по вонючей канализации нас ожидают не менее захватывающие дух поездки по «кишкам»

В ПЬЯНОМ УГАРЕ

Коктейлю «Тормозилки» для полной термоядерности – на мой вкус – немного не хватает одного важного ингредиента. Графики. Особых нареканий нет – она вполне симпатична. Опять же, всякие bump mapping'и и прочие шейдеры имеются. Да, симпатична, но не более того. Не впечатляет человека, избалованного ***NfS: Underground*** и прочими представителями славного племени гоночных аркад – тех, что из последнего поколения. Возможно, создатели просто считают, что их замысловатый коктейль так ударит в голову геймеру, что у того не будет ни времени, ни желания глазеть по сторонам, отмечая однообразие текстур и дефицит полигонов? Что ж, возможно. Хорошо бы. Приятно, все-таки, иметь на жестком диске такой вот «коктейль Молотова».

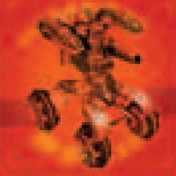
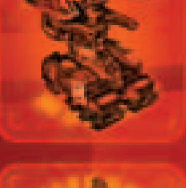
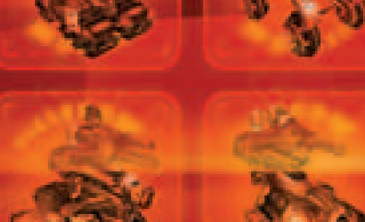
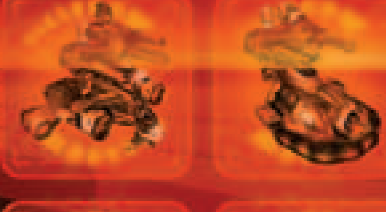
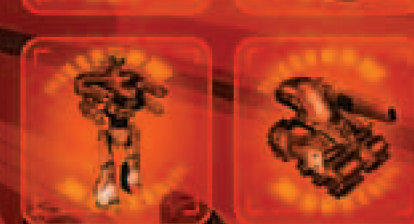


Порой игра кажется чертовски похожей на космические аркады

Слабонервным и брезгливым по таким трассам лучше не ездить

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

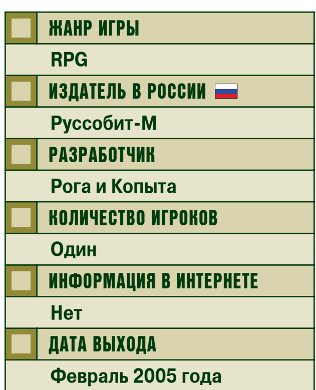
КОСМИЧЕСКИЕ 2 РЕЙНДЖЕРЫ
ДОМИНАТОРЫ

На данный момент скриншоты из «Фазы: Исход» поражают обилием деталей

Но больше поражает другое – однообразие. Вот уж действительно пост-апокалиптический мир

Текст: Лиза Снежная



ЖАНР ИГРЫ
RPG
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Рога и Копыта
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
Нет
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2005 года

ФАЗА: ИСХОД

ФАЗЫ ПРИХОДОВ

Очередной пресс-релиз от «Руссобит-М», в котором говорилось о междуреченской студии «Рога и Копыта» и ее RPG «а-ля Fallout», многие восприняли как шутку. Уж слишком необычно это звучало из уст известных своими шуточками руссобитовских пиарщиков. Недолго думая, команда «PC ИГР», вооружившись бейсбольными битами и другими больно бьющими предметами, ворвалась в офис «Руссобита». Пять минут общения, и мы убедились в существовании студии «Рога и Копыта» – мы разговаривали с лидером этой студии...

Если говорить строго, то ***«Фаза: Исход»*** – это очередное идейное продолжение ***Fallout***. Тоже пошаговое, тоже ролевое. Будущее, в котором громадная клизма природного катаклизма поковырялась в нашей родной Земле, и мир превратился в ад. В этом аду, а точнее – в Сибири (Междуреченск, родной город разработчиков, находится в Сибири), находится наш подопечный, у которого есть одна банальная цель – выжить.

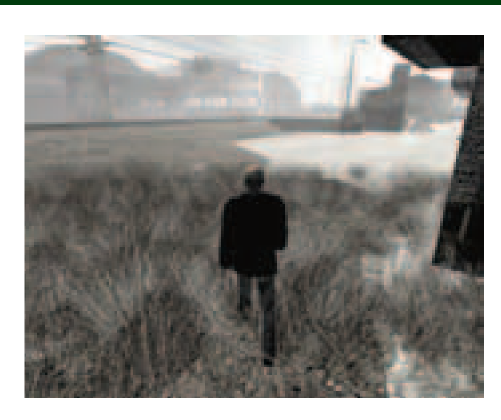
Громадная клизма природного катаклизма поковырялась в нашей родной Земле, и мир превратился в ад

В роли подопечного может выступать один из четырех подготовленных разработчиками персонажей. Которые, помимо различных параметров, отличаются местом появления в мире и целями. Поэтому и сюжетная линия для них во многом расходится. Будем надеяться, что «Фазу» можно будет с интересом пройти четыре раза – за каждого из персонажей.

АПАРПС И ДРУГИЕ УМНЫЕ СЛОВА

Специально для игры была создана ролевая система под названием Advanced Post-Apocalypse Role-play System. За этим туманным ругательством скрывается похожая на фоллаутовскую SPECIAL штука. Но важнее отличия. Первое – характеристики и умения поделены: основные параметры на две (ментальные и физические), а умения – на пять групп (боевые, странник, технические, социальные, медицинские). Второе – персонаж получает опыт через использование навыков, притом, тратить заработанный каким-то умением опыт он может только на это умение. Это логично – за зверский расстрел всех жителей города игрок получит бонус именно к боевым скиллам, а не к умению убеждать людей.

Но главное – здесь есть перки! При получении нового уровня на какую-либо группу умений игрок иногда может выбрать один из профильных для этого умения перков.



Я СВОБОДЕН!

Мы любим Fallout за то, что там можно спокойно жить, не особо интересуясь главным квестом. Выполнять побочные задания, набирать опыт, да и просто шляться без дела! Междуреченские разработчики пока такое, к сожалению, не тянут. Главный квест в «Фазе» – действительно главный. В то же время, квесты влияют на окружающий мир в зависимости от того, каким образом мы его прошли. Количество вариантов выполнения (а значит, и изменений игрового мира) напрямую зависит от уровня задания. То есть, большинство не сюжетных квестов будут иметь всего одно-два решения. А направляющие сюжет – более проработанные варианты в большем количестве. Вывод прост: выполнять побочные квесты можно лишь ради опыта. Сами по себе они особого интереса не вызывают. Очень жаль.

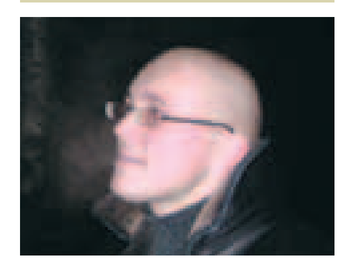
ТРЕТЬЯ СТОРОНА

Мир и атмосфера «Фазы» – Fallout. Но есть одно буквально бросающееся в глаза отличие. «Фаза» полностью трехмерна, вид от третьего лица. И вообще, если сравнивать геймплей, то наиболее точная аналогия – ***Star Wars: KotOR***. И Fallout. Термоядерная смесь, при правильном соотношении составляющих... Впрочем, мы о трехмерном движке... Пошаговые бои не должны дать вылезти наружу возможному минусу 3D – излишней доли экшена. Зато плюсов... Во-первых, движок дает возможность здорово разнообразить тактику. Всякие там приседания, прятки за углами зданий и так далее. Во-вторых, интерактивность на порядок выше. К примеру, в «Фазе», скорее всего (реализация этой фишки пока не завершена), можно будет простреливать препятствия, выбивать двери и окна. Мелочь, а приятно до одурения, согласись.

FALLOUT ПО-РУССКИ?

Пока рано говорить о проекте как таковом – до релиза еще целый год. Сейчас мы можем обсуждать лишь идеи и обещания. Так вот, тебе не кажется, что идейно – это 3D-вариант Fallout'a? Во всяком случае, все, что мы успели узнать о «Фазе», говорит об этом. Остальные выводы – после поездки в Междуреченск в репортаже на наших страницах. Остается, затаив ради приличия дыхание и скрестив пальцы, дружно ждать, когда у разработчиков появится более-менее вменяемая версия игры. Вдруг и вправду *оно*.

СВОБОДА МАНЕВРА



Из-за такого значительного сходства с Fallout, мы не могли не спросить разработчиков о том, будет ли в «Фазе: Исход» присутствовать та самая свобода, которая нам так нравилась в Fallout.
И вот, что нам ответил сценарист проекта, Андрей Попов:
Конечно, игрок волен перемещаться между локациями – сюжет выступает только в роли рекомендации, куда следует двигаться игроку, чтобы продолжить игру. И если сюжет не остановит игрока, и ему захочется попутешествовать по окрестностям Байкала – его просто остановит кто-нибудь другой... Так что свобода игрока присутствует, но она ограничено. Хотя в этом ограничении есть определенная логика и смотрятся они вполне гармонично.

СКАЗКА ИЛИ БЫЛЬ

Самое неожиданное заявление разработчиков – в «Фазе: Исход» нас ждет многопользовательский режим! Вот что нам сказал Константин Капустин, лидер проекта.
«PC ИГРЫ»: Вы упомянули, что в «Фазе» будет возможность поиграть по сети. Как именно она реализована? Будут ли присутствовать разные режимы?
К.К.: Да, вы правы, мы действительно ведем разработку сетевого режима, но пока никому не говорим. Вы первые. На данный момент мы планируем реализовать cooperative режим прохождения игры для 4-х человек. Только тсс...

Текст: Кирилл Аврорин

Реальное фото и скриншот из игры

ЖАНР ИГРЫ	Rally Simulator
ИЗДАТЕЛЬ	SCi Games
РАЗРАБОТЧИК	SCi Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.sci.co.uk
ДАТА ВЫХОДА	Март 2004 года

RICHARD BURNS RALLY

ВРЕМЯ МЕНЯТЬ ИМЕНА

Выпуск игр под именами известных спортсменов – весьма частое явление. Оно и понятно: продажи *Michael Schumacher Cart Racing* будут во много раз больше, нежели у скромного *Mega Extreme Carts 3*. Да и нам, геймерам, лучше: все же подобные игры разрабатываются на достаточно высоком уровне. Это не значит, что симулятор «Формулы 1» под именем одного из ее реальных пилотов будет сверхреалистичным, но хотя бы интересную аркадку мы в результате получим. В жанре раллийных гонок за примерами далеко ходить не надо: серия *Colin McRay Rally* успешна по всем параметрам, и упрекнуть ее создателей в пустом использовании имени авторитетного гонщика никак нельзя. Сразиться с конкурентами за место на жестких дисках игроков решила компания SCi Games, анонсировав раллийный симулятор *Richard Burns Rally*.

УЧИТЬСЯ И ЕЩЕ РАЗ УЧИТЬСЯ

Судя по пресс-релизу и информации на официальном сайте, игра будет действительно хардкорным и сложным симулятором. Например, прежде чем получить раллийную машину и, собственно, разрешение на участие в гонках, придется поучиться мастерству вождения у самого Ричарда. Он будет обучать азам управления в условиях жесткого бездорожья, поможет отрегулировать настройки, затем передаст слово своему штурману – Роберту Рейду, в чьи задачи входит выбор оптимальной траектории движения, а также крики о том, что скорость авто существенно превышает ту, на которой можно безопасно вписаться в ближайший поворот.

ЕЩЕ ПОКА НЕ ЕДЕМ

Перед стартом придется серьезно поковыряться в моторе и подвеске – обещается серьезная проработка влияния настроек на поведение машины. Причем настройка будет заключаться не в передвижении полосок

Судя по пресс-релизу и информации на официальном сайте, игра будет действительно хардкорным симом

«управляемость-скорость-тормоза-разгон», а в регулировании реальных параметров автомобиля. Другим интересным моментом является продвинутая система ремонта после пройденного этапа. Разумеется, поврежденные узлы автомобиля можно будет чинить, но, во-первых, время на ремонт ограничено, а во-вторых, не каждая деталь после этого будет вести себя так, как новая. Нечто подобное уже встречалось в раллийных «симах», но будем надеяться, что и SCi придумала что-нибудь интересное в этой области. Повреждения, разумеется, будут визуализированы – мятые крылья, разбитые фары, оторванные зеркала и прочее. Судить же о качестве проработки модели повреждений мы сможем только после выхода игры.

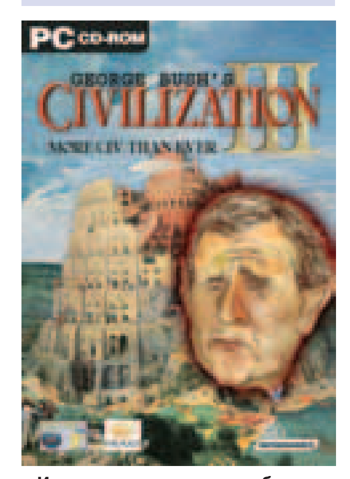
ЗАГЛЯДЫВАЯСЬ НА БЕРЕЗКИ

В строки пресс-релиза, повествующие о фотореалистичной местности, охотно верится после просмотра скриншотов. Для сравнения даже приведена фотография реального участка гоночной трассы и скриншот того же места в игре – в небольшом разрешении, признаюсь, не сразу различил. Скажу больше – даже хорошо проработанные модели машин смотрятся довольно тускло на фоне такого окружения. Но все мы прекрасно понимаем, что лишняя тысяча полигонов, которая, возможно, превратила бы авто в такие же реалистичные модели, повысит системные требования не на одну сотню мегагерц. Понятное дело, оцифровывать всю территорию, где проходит гонка, никто не станет, но хотелось бы получить возможность вылетать во все эти красивые елочки и кустики, прыгать через овраги, срезать путь через речку. Думаю, разработчики понимают, что на дворе уже не XX век, и «коридорные» трассы давно вышли из моды. Дополнительными элементами реализма послужат выскакивающие на трассу зрители, которые не только активно «болеют», но и при случае помогут вытолкать застрявший автомобиль из глубокой ямы или сугроба. Если же угораздит вылететь там, где нет праздных зевак, то придется дожидаться спасательного вертолета – любимая кнопочка «R» в этой игре бессильна. Причем, даже если тебя вытащат, ремонт возможен только за финишной чертой. Не исключено, что будут добавлены грузовики с техпомощью, или на том же вертолете окажется запасная коробка передач, но в любом случае это все очень правильно и необходимо в настоящем симуляторе.

КОГДА?

Выход Richard Burn Rally запланирован на март этого года, так что ждать осталось совсем недолго. Ближайшим конкурентом станет, разумеется, ***Colin McRay Rally 4***, и кто из них окажется лучше – совершенно непонятно. На первый взгляд, обе игры создаются на очень высоком уровне, не исключено, что мы получим сразу два хита, различия между которыми будут только в деталях.

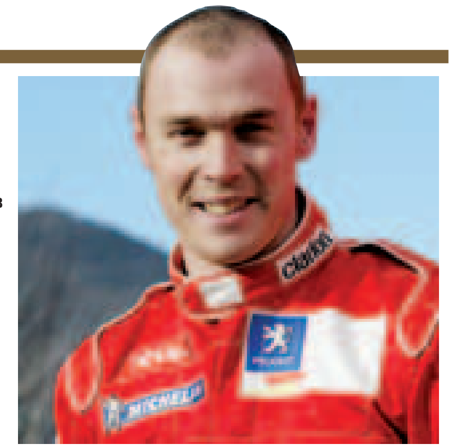
СПОРТСМЕНАМИ ЕДИНЫМИ?



Интересно, почему разработчики игр иных жанров до сих пор столь неактивно используют такую замечательную возможность увеличить продажи – ставить имя известного человека в название проекта. Как вам, например, George Bush's Civilization IV?

РИЧАРД БЕРНС

Ричард Бернс (Richard Burns) родился в 1971 году, в Беркшире (Великобритания). Карьеру профессионального гонщика начал в 14 лет, выступая, разумеется, в любительских юношеских соревнованиях. Но уже в 18 дебютировал во «взрослом» ралли. Двумя годами позже стал обладателем кубка Peugeot GTI. С 1992 по 2002 годы его верным другом была раллийная Subaru Impreza, принесшая ему титул чемпиона мира в 2001. Прошедший сезон 2003 провел за рулем Peugeot 206 WRC, но в упорнейшей борьбе уступил пальму первенства конкурентам.



В шлейфе пыли, оставляемом машиной, различимы даже сухие листики и комки грязи

Текст: Владимир Макаров

■ Для двухмерной стратегии спецэффекты очень даже. Только вот 2D – это уже не модно!

■ Моя большой и сильный! Моя всех победить!

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Enlight Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Infinite Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.enlight.com/wbc3
ДАТА ВЫХОДА	II квартал 2004 года

WARLORDS BATTLECRY III

КРИКУНЫ

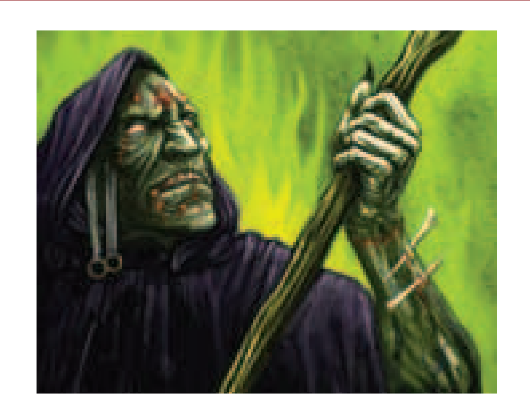
Первые две части *Warlords Battlecry* получили весьма неоднозначные отклики со стороны прессы и игроков. Некоторые люди высказывались об играх прямо-таки восторженно, но основная часть аудитории отнеслась к проектам с прохладцей. Особенно к первой части, встреченной с нескрываемым подозрением. После того как разработчики отполировали второй Battlecry и добавили в него безумия, настороженность к продукции под этой маркой потихоньку начала пропадать. Но окончательно ситуацию вызвана изменить часть за номером три.

Что мы получим в итоге – решительно не ясно. На данном этапе прекрасно видно, что ***Warlords Battlecry III*** четко следует протооренной дорожкой и сворачивать никуда не собирается. При этом создатели ни в коем случае не халтурят, а откровенно занимаются «наращиванием мяса». Побольше того, побольше этого. Здесь фишечки добавим, там что-то подточим. Абсолютно стандартный подход. Что интересно, так это заявления **Стива Фокнера** (Steve Fawkner) – легендарного создателя серии ***Warlords*** – о том, что **Infinite Interactive** держит курс на создание самой здоровенной RTS на свете. И, кстати, мэтр не очень-то кривит душой.

Создатели не халтурят, а откровенно занимаются «наращиванием мяса». Побольше того, побольше этого

ОЦЕНИ ОБЪЕМ

Warlords Battlecry III пытается взять нас, что называется, массой. Для начала он придавливает совершенно невероятными цифрами доступных рас. Теперь их аж на пять больше, чем в предыдущей части. То есть, шестнадцать штук. Честно говоря, это попахивает легким безумием. Наверняка слишком уж больших отличий одной расы от другой не будет – при таком-то числе! – но уникальных особенностей все-таки обещают имплантировать весомое количество. Тут, правда, встает вопрос о балансе. Отбалансировать три расы – уже занятие не самое простое. Но привести в надлежащий вид полтора десятка конфликтующих сторон – это вообще конец света.



На «новых лицах», кстати, можно остановиться немного подробнее. Реально совсем свежих рас – три штуки. Оставшиеся две – это люди, разбитые на две фракции: Knights и Empire. А из «ну совсем новых» – насекомообразные Swarm, мрачные Plaguelords и похожие на ящериц существа, откликающиеся на название, не при детях будет сказано, Ssrathi. Последние, кстати, синие и чешуйчатые. И вообще вокруг них, фактически, завязана львиная доля сюжета.

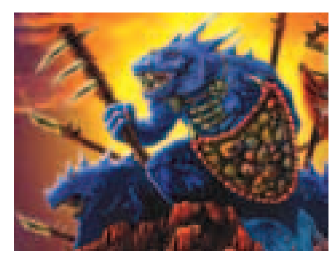
Что касается старых рас, то особым модификациям они, судя по всему, не подвергнутся. Добавят «уникальных юнитов», подшлифуют кое-что и отправят в путь. По крайней мере, такие заключения можно сделать сейчас. Как будет дальше – покажет время.

КОТЕЛОК ВАРИТ

Коренных перемен в геймплее не будет. Но значимые изменения – само собой. Главное в этом списке – статус нашего героя. Теперь он не просто копит опыт по ходу сражения, но еще и получает уровни в рамках одной битвы. Судя по всему, такая простая вещь способна реально изменить некоторые расклады. Тем более, что подобные переделки потянули за собой и системы магии и скиллов. В них нас ждет уйма сюрпризов, хотя в целом вся схема несколько упростилась. Что, скорее всего, к лучшему. Фокнер настроен на увеличение роли персонажей и увеличению доз RPG. Что обещает быть по меньшей мере интригующим. Кампания в игре так и останется нелинейной. То есть игрок сможет выбирать путь ее развития, бродить по ответвлениям, всячески изучать и радоваться ну просто неимоверно. Стандартного набора в духе «ни шага в сторону» не предвидится.

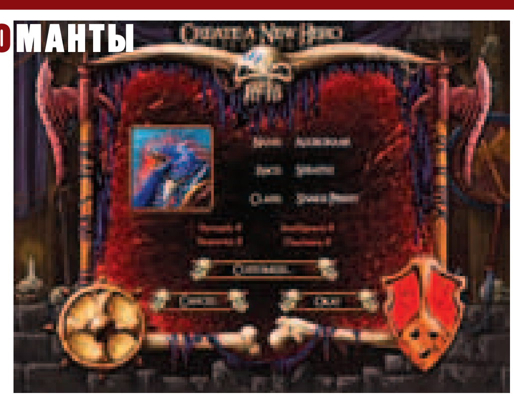
Отметим, что на данном этапе разработки Фокнер и команда не горят желанием раскрывать все карты. Хотя, казалось бы, не так уж далек и релиз – хоть и второй квартал, но все же. Вообще некоторый недостаток информации подстегивает публику активно сомневаться в потенциале игры. Но тут есть один важный момент. Infinite Interactive сейчас находится по крылом **Enlight Software** – компанией **Тревора Чана**. Фокнер решил поэкспериментировать и посмотреть, что получится. И есть серьезные подозрения, что Чан сделать простую «отписку» разработчикам не даст – он собственноручно взялся за курирование проекта и просто так его не забросит.

ДЕЛА СЮЖЕТНЫЕ



События Warlords Battlecry III разворачиваются в чудесной местности Etheria и, более того, крепко-накрепко связаны со всем тем, свидетелями чего мы стали в *Warlords IV: Heroes of Etheria*. Очередной суперважной угрозой всем и всему (в данном случае, говорят разработчики, это не утрирование – реально перепугаются абсолютно все) станет некое существо, известное как Пятый Всадник (Fifth Horseman). Эдакое дополнение к имеющимся четырем известным персоналиям.

ГНОМЫ-НЕКРОМАНТЫ



Разработчики пошли на неожиданный (хотя, если подумать, в чем-то правильный) шаг и отвязали класс персонажа от его расовой принадлежности. Это, как ты понимаешь, приводит к совершенно неожиданным, парадоксальным вещам. Согласись, герой темный эльф, являющийся при этом паладином, – это, прямо скажем, не самая ординарная вещь в подлунном мире. Нужны более заковыристые примеры? Придумай сам – благо классов и рас в Warlords Battlecry III предостаточно.

Нас мало, но мы с дубинками

Мой дом – моя крепость

Похоже, флаг Конфедерации у всех ассоциируется только с какими-то отморозками

Для такого внушительного парня – и такая маленькая дубинка

Текст: Иван Закалинский

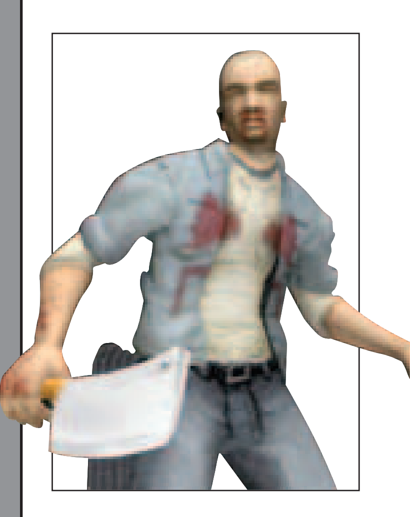
ЖАНР ИГРЫ	3rd-Person Shooter / Stealth
ИЗДАТЕЛЬ	Rockstar Games
РАЗРАБОТЧИК	Rockstar North
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.rockstargames.com/manhunt
ДАТА ВЫХОДА	2004 год

MANHUNT

НЕ СТОИТ ПОКАЗЫВАТЬ ЭТО ДЕТЯМ

Мы, геймеры, за свой век насмотрелись всякого. Размазанные по бамперу пешеходы из *Carmageddon*. Отрубленные лопатой головы из *Postal 2*. Отстреленные конечности из *Soldier of Fortune*. Мы угоняли машины мирных граждан, чтобы задавить десяток полицейских в *Grand Theft Auto*, мы занимались заказными убийствами в *Hitman*... Объемы пролитой нами крови давно исчисляются гектолитрами. Казалось бы, насилием нас больше не удивишь.

Но удивиться все-таки придется. ***Manhunt*** погрузит нас в мрачную атмосферу борьбы за выживание, в которой убийство – единственный способ существования. Пугающая, порой вызывающая отвращение реальность происходящего; «Последний герой» с убийствами и темным городом вместо необитаемого острова.

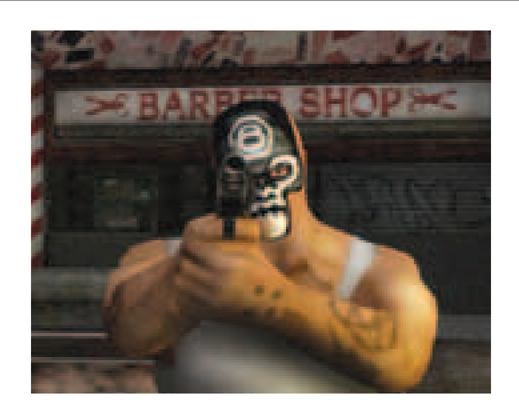


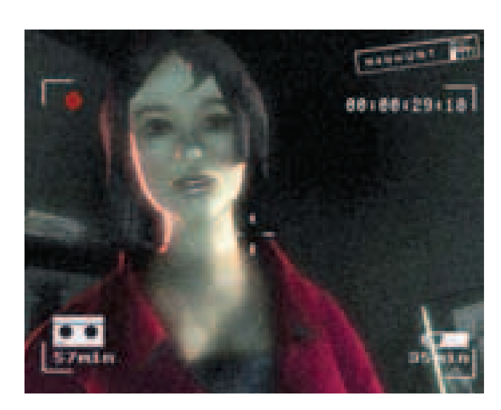
«БЕГУЩИЙ ЧЕЛОВЕК» МЯСОМ НАРУЖУ

Главного героя зовут Джеймс Эрл Кэш. Положительным его назвать сложно; серийный убийца, которого приговорили к смерти – которой он, однако, каким-то образом избежал. Вместо вечных мук ада некий полусумасшедший телемагнат предлагает ему поучаствовать в «реалити-шоу» – что, правда, не многим лучше. Кэша забросят в город, населенный бандами озверевших убийц, и заставят выполнять «задания» на потеху публике. Каждый его шаг, каждый удар кулака, каждое убийство будет заснято на камеру. Добро пожаловать в ночной кошмар, на котором делают деньги.

Реализм так реализм – подумали разработчики, и сделали упор на stealth. Кэш не супергерой – он умирает от нескольких выстрелов, и не имеет шансов в рукопашном бою против трех противников. Зато он прекрасно умеет прятаться в тени и скрытно передвигаться. Всего несколько раз за игру придется «играть в Макса Пейна» – все остальное время ты будешь бояться сделать неосторожный шаг, чтобы не привлечь внимание очередной банды. Играть будет сложно – каждая миссия потребует от тебя максимум усилий, и пройти уровень с одной попытки вряд ли удастся. Manhunt однозначно оправдывает рейтинг Mature, присвоенный ей ESRB. Присвоен он отнюдь не за повышенную сложность, а за то, как в игре смакуется процесс убийства. Когда ты в очередной раз подкрадываешься к врагу

Ты увидишь, как наливается кровью его лицо, рот тщетно пытается вдохнуть воздух, глаза вылезают из орбит





со спины, у тебя есть три варианта прекращения его жизни: быстрый, медленный и наиболее жестокий. От выбора зависит время, которое нужно оставаться рядом с врагом (в некоторых ситуациях это критично), количество очков и, главное, визуальное отображение убийства. На изображение накладывается фильтр, создающий впечатление, будто бы происходящее транслируется по телевизору; из колонок доносятся ОЧЕНЬ реалистичные крики, хрип и звуки ударов; на объектив виртуальной камеры хлещет кровь. Хотя не обязательно кровь – противника можно, например, задушить пластиковым пакетом. Ты увидишь, как наливается кровью его лицо, рот тщетно пытается вдохнуть воздух, глаза вылезают из орбит... И вот с такой подробностью будет изображен *каждый* способ убийства, будь то отделение головы от тела тесаком (на это требуется не меньше трех ударов, бр-р-р) или, прошу прощения, анальная стимуляция фомкой. После обеда садиться за игру явно не стоит.

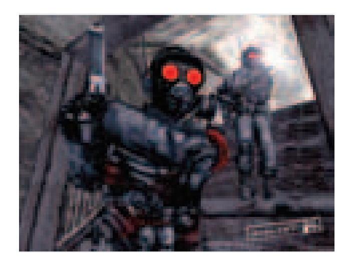
ОГРАНИЧЕННОСТЬ РАЗВИТИЯ

К сожалению, Manhunt зародился на приставках. Поэтому не надо удивляться посредственной графике (движок, кстати, от ***Grand Thief Auto 3***). Однако разработчикам прекрасно удалось вписать в стилистику игры темную палитру, блеклые текстуры и угловатые модели; в движении Manhunt смотрится гораздо лучше, чем в статике.

А вот звук обещает быть хорошим. Тщательно проработана физическая модель звука – каждое твое движение издаст определенный по силе звук, на который обязательно среагируют окружающие негодяи. Удалось и голосовое оформление – разработчики внесли огромное разнообразие в игровой процесс, записав множество фраз для охотящихся на тебя банд. Они могут лениво разговаривать, не подозревая о твоем присутствии; грязно ругаться; с отвращением выкрикивать твое имя и даже выть, преследуя свою добычу. Прекрасно дополняет атмосферу, говорят очевидцы.

По словам **Rockstar North**, эта игра – про мрак, царящий глубоко внутри у каждого. Взгляни в пропасть, и ты поймешь, как низко способен опуститься человек. Это игра не для всех. Некоторых отпугнет повышенная сложность, других оттолкнут откровенные сцены убийств... но хотя бы посмотреть на Manhunt стоит.

СУРОВЫЙ СЕВЕР



Rockstar North – шотландская компания разработчиков, ранее известная как DMA Design. Это из ее недр вышли все игры серии GTA, включая сверхпопулярную третью часть и Vice City. Теперь, после выхода Manhunt, за компанией прочно закрепился статус создателей скандальных проектов.

БОЕВЫЕ МЯСОРУБКИ

Естественно, кровавой игре никак без хорошего оружия! Manhunt есть чем похвастаться. Прежде всего, довольно широк ассортимент огнестрельных видов оружия: пистолеты, дробовики, автоматы, пулеметы; даже гвоздомет есть. Но чаще всего ты будешь использовать оружие ближнего боя (хотя тот же пластиковый пакет оружием сложно обозвать): бейсбольные биты, ломы, осколки стекла, провода, молоты и, хо-хо, СЕРПЫ! Что и говорить, все оружие пролетариата присутствует.

А еще я хочу передать привет своим сокамерникам...

Дробовичок за спину – и на утреннюю пробежку

Текст: Святослав Торик

Закатные сумерки – отличное время суток для проведения спецопераций

Ни дать, ни взять – подлодка работы какого-нибудь художника-импрессиониста

ЖАНР ИГРЫ	Stealth-Action
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Media 2000
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.splintercell.com/emea
ДАТА ВЫХОДА	Март 2004 года

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

МУЖСКАЯ РАБОТА

Легенда о Пандоре начинается с того, что древнегреческие боги-олимпийцы очень сильно рассердились на Прометея за его неадекватный поступок. Напомню – этот энтузиаст и сторонник свободно распространяемой информации принес людям огонь – и толстенный мануаль по его использованию. Олимпийцы же были местными билл-гейтсами, которые ох как не любили всякие Open Source и freeware-продукты. Поэтому они, в лучших традициях юных хакеров, заслали прометейскому братцу самого настоящего троянского коня – жену Пандору. Пандора, обладавшая уникальным продвинутым искусственным интеллектом, взяла да и сдуру открыла файл, который брательник Прометея держал в сундуке.

А в сундуке, если кто забыл, лежали все человеческие несчастья и беды.

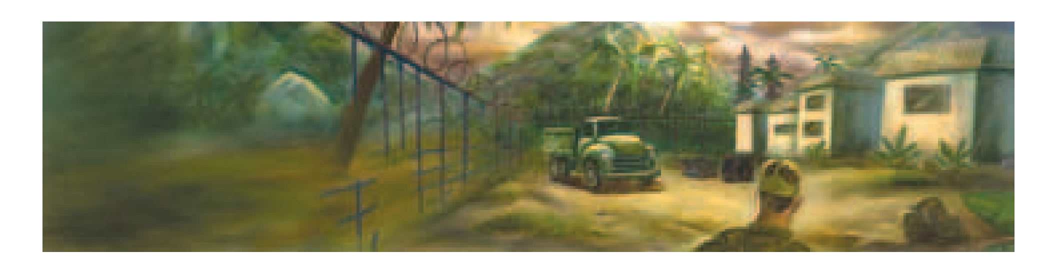
А чтобы ты не расслаблялся, будет введена поддержка Force Feedback во время использования приемов

ТАБУН СПЕЦНАЗА

Если честно – я не знаю, почему аддон к ***Tom Clancy's Splinter Cell*** называется ***Pandora Tomorrow***. Видимо, создатели напоминают нам о той темной истории; намекают, что сюжет будет закручен не хуже легенды о Ящике Пандоры. И при этом хранят возмутительное для всей общественности молчание, не выдавая даже маленьких кусочков истории. Кстати, «Пандора» в переводе с греческого означает «всем одаренная». А еще так называется четвертый спутник Сатурна.

Для тех, кто не в курсе: Splinter Cell – уникальный stealth-action, построенный на использовании теней, различных шпионских устройств и очень аккуратной работе мыслей игрока. Главный герой, Сэм Фишер, работает в Национальном Агентстве Безопасности. Он частенько разъезжает по командировкам в экзотические страны. Например, в SC его задачей было разузнать судьбу двух спецагентов, работавших в Грузии, где произошла революция во главе с пережитком диктатуры Комбайном Николадзе.

Но если в оригинале Фишер ездил на задания в одиночку, то в новой игре ему будут помогать напарники. Представь себе, как в ночной тиши с двух сторон к одному сейфу пробираются два сотрудника NSA. По пути один из них – управляемый игроком – най-



дет ключ от сейфа, а другой агент – под контролем AI – принесет необходимую комбинацию от сейфа. Между прочим, на подобном сотрудничестве строится в игре и мультиплеер.

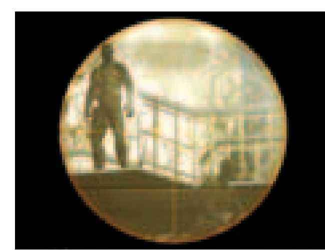
НА ЗАРЯДКУ СТАНОВИСЬ!

Создатели игры утверждают, что любимые нами залихватские приемы типа «шпагат на стенках» (split-jump) улучшены качественно и количественно. Так, например, во время того же «шпагата» можно переносить вес с ноги на ногу, дотягиваясь так до самых недоступных уголков – вроде чердаков, антресолей и крышки холодильника «Зенит-80». Из новых мегаприемов ожидаются «тихое проникновение в открытую дверь», мягкое перешагивание из тени в тень и другие забавные фичи.
А чтобы ты не расслаблялся, будет введена поддержка Force Feedback во время использования приемов.

КТО ЗДЕСЬ?

Разработчики прислушались к молитвам игроков и ввели «уровни тревоги». Если ты помнишь, в оригинале противник в случае обнаружения тела напарника поднимал тревогу, которая при определенных условиях приводила к тотальному «гамоверу» (особенно весело было, когда тревога поднималась сразу после сейва). Нынешние террористы не поднимают тревогу, но станововятся на порядок настороженнее. Всего таких порядков три штуки: при первом косяке с твоей стороны противники начинают лучше видеть и слышать, при втором – бегают по уровню и присматриваются к теням, а в третьем случае тебе понадобится либо веревка с мылом, либо стационарный пулемет M24. И это не последний момент, когда создатели Pandora Tomorrow прислушиваются к мнениям игроков.
Не остались беспризорниками и многочисленные гаджеты Сэма. Так, его замечательный пистолет обзавелся лазерным прицелом о двух концах. С одной стороны, с его помощью гораздо проще прицеливаться, но с другой – красный лучик может увидеть противник, который пойдет выяснять, кто это там указкой балуется. А старая добрая камера-на-шнурке даст большую свободу управления, дабы определить доскональное местонахождение террористов в соседнем помещении. Также появятся еще три-четыре гаджета.
Резюмирую. Pandora Tomorrow – это дополнение к оригинальному Splinter Cell. В нем ожидаются улучшенные приемы и новые трюки, усовершенствованные гаджеты, а также мультиплеер и возможные графические обновления, не считая переделанной системы тревоги.
Это, впрочем, не отменяет того факта, что все беды – из-за женщин.

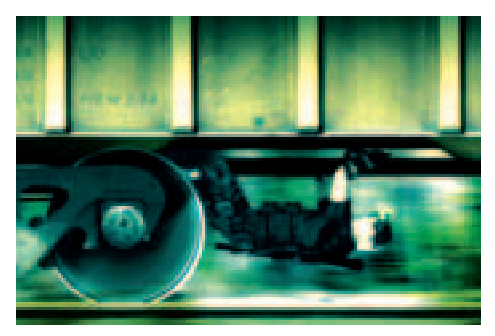
ПАНДОРА НА ЧЕТВЕРЫХ

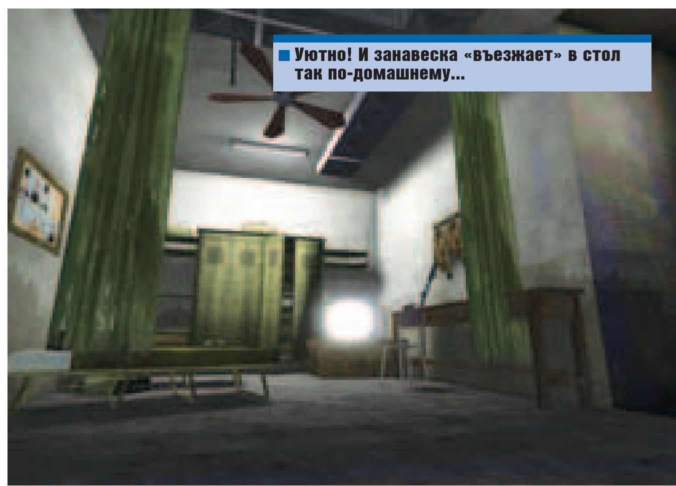


Особо радужные ощущения вызывает мультиплеер. Суть режима проста: все игроки делятся на «агентов» и «террористов». Последние не могут видеть, что происходит в теневых зонах, но обладают мощным оружием, а первые могут прятаться в тень и бороться с противником исключительно бесшумными методами. К сожалению, максимальное количество участников лимитировано четырьмя игроками.

ВРАЖЕСКИЙ СПЛИНТЕР

Splinter Cell: Pandora Tomorrow окажется на полках магазинов уже 25 марта этого года. Помимо PC он выйдет сразу на нескольких платформах, названия которых мы из соображений собственной безопасности приводить не будем. Другое дело, что, например, на консолях G и P будет добавлена поддержка аудиосистемы Dolby Pro Logic II, а приставке X и, собственно, PC достанется поддержка продвинутой Dolby 5.1. Главное, чтобы это Dolby 5.1 поддерживалось у тебя аппаратно.





Уютно! И занавеска «въезжает» в стол так по-домашнему...

BEYOND DIVINITY

ВДВОЕ БОЖЕСТВЕННЕЕ

Беседовал: Роман Овсянников

Что мы знаем о Бельгии? Помимо доменной зоны .be, футбольных клубов Anderlecht и Bruges, шикарного пива Stella Artois и двух девушек, которые неплохо умеют играть в теннис? Кто-то вспомнит, что население делится на южан – валлонов (франкофонных) и северян – фламандцев (говорящих по-голландски). Вот эти самые фламандцы и выпустили полтора года назад игру *Divine Divinity*.

Ей, конечно, не повезло выйти почти в одно время с ***Morrowind***. Да что там говорить, в 2002-ом всем играм не повезло. Не только ролевым. Появись она годом раньше или позже, и уж титулов «RPG года» DD собрала бы с избытком. Впрочем, об этом не стоит, наверное. Тем более что критика и так приняла игру весьма благосклонно, и, в общем-то, вполне заслуженно. Divine Divinity была типичной ролевой игрой старой закалки, и ее разработчикам удалось создать очень уютную атмосферу, найти равновесие, когда игра не дает заскучать, но и не превращается в сплошную пародию.

Претензии к игре, конечно, тоже были: достаточно скупой набор умений персонажа, небольшое разнообразие предметов (один комплект уникальных доспехов на всю игру), фиксированное низкое разрешение, весьма странная озвучка... Дебюту это все, понятно, можно простить, а вот следующие проекты всегда оценивают уже более строго. Тем не менее, **Larian** не испугалась. Примерно через полгода разработчики признались, что работают над продолжением Divine Divinity, и оно называется **Riftrunner**. И тут же вывесили у себя на сайте внушительный список улучшенных и дополненных вещей, которые мы увидим в новой игре.

Потом игру вдруг переименовали в ***Beyond Divinity***. Отчитываться перед нами за такое легкомысленное поведение пришлось программисту **Крису Тальману** (Kris Taeleman).

PC ИГРЫ: Здравствуйте, Крис. Как образовалась студия Larian? Может быть, какие-нибудь интересные подробности?

Крис Тальман (далее – **К.Т.**): Larian Studios была основана в 1996 году **Свеном Винке** (Sven Vincke) в маленьком городке Гент во Фландрии, голландско-говорящей части Бельгии. Мы с самого начала хотели делать онлайновые ролевые игры и стратегии в реальном времени. Время решило иначе. Пришлось ждать три года, до 99-го, накапливая необходимый опыт и средства (как в RPG, не находите?), чтобы начать воплощать в жизнь свои мечты. До начала разработки Divine Divinity наша компания выпустила более 30 продуктов, от стратегии в реальном времени ***The LED Wars*** и простеньких аркадных игрушек до систем виртуальной реальности и на-

От огненного дождика надо прятаться под грибочком. Почти как в детстве

Именно таким образом в этом мире морят тараканов

Обновленный интерфейс обещает быть достаточно удобным

Целый табун Теневых лошадей. Впрочем, что такое табун для настоящего джигита

Имп просит нас о помощи – интересно, ловушка это или нет?

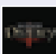
вороченных клиент-серверных приложений. Ничего разброс, а? Тем не менее, многие из этих программ до сих пор кто-то где-то применяет.
Летом 99-го, когда наконец началась работа над Divine Divinity, в составе команды было уже свыше двух десятков человек: художников, программистов и людей, работающих со звуком. Проработав почти два с половиной года, мы наконец выпустили Divine Divinity в сентябре 2002. Дальше вы примерно знаете, наверное...
Что касается подробностей... вот в свое время Свен разработал небольшую ролевую игру и ухитрился заинтересовать ей **Atari** (ту, старую, настоящую Atari, а не переименованную **Infogrames**). К сожалению, когда игра дозрела до релиза, компанию уже лихорадило, и выпуском игр для PC она больше не занималась. Но Свен уже надежно «подсел» на разработку игр... собственно, это все произошло за год до основания Larian. Такой вот путаный рассказ.

PC ИГРЫ: А сейчас у вас в компании сколько народу? Расширяетесь?
К.Т.: Да как сказать... поди разберись, кого считать, кого нет. Постоянных сотрудников вроде 25 человек. Художники, дизайнеры уровней, писатели сюжета. Композитор свой есть...

PC ИГРЫ: Ладно, перейдем к игре, что ли. Раньше проект назывался Riftrunner, и представители студии утверждали, что строят совершенно новый игровой мир. Но потом игру переименовали в Beyond Divinity. Это маркетинговый ход или произошли серьезные изменения в сюжете?
К.Т.: Угу. Новый мир и есть. Но мы решили, что название Beyond Divinity лучше отражает дух игры. Ну, и успех прародителя в корыстных целях грех было не использовать... Собственно, мы могли бы этим ограничиться и все равно продаться хорошим тиражом, но нельзя же так с фанатами. Они будут приятно удивлены, увидев, что Beyond Divinity предлагает им новый мир, оригинальный сюжет и новую расу. Есть же люди, которые вообще пропустили Divine

Всего один часовой-скелет возле таких больших ворот – странная непредусмотрительность...

Говорят, из горгулий получаются неплохие громоотводы



ДА, С РАБОТОЙ НАМ ПОВЕЗЛО!

PC ИГРЫ: Какие у вас любимые игры? Во что вы играете вечером, после рабочего дня? Есть ли игры, которые повлияли на вас, подкинули новые идеи?
К.Т.: Это *вы* там в игры играете на работе, а мы тут делом занимаемся.
А если серьезно, то у нас действительно не очень много времени на новые релизы. Жаль. Мы обычно просматриваем их, но редко когда получается добраться до конца. А что до предпочтений... есть у нас отдельные личности, которые сходят с ума по *Doom* и вообще шутерам, кто-то до сих пор не вылезает из *StarCraft*, но общая страсть это, конечно, ролевые игры. Мы играем во все (еще бы, когда их выходит по полдесятка за год – Р. О.).
А игры, которые больше всего на нас повлияли – это серия *Ultima*. Без вариантов.

Кто ж не ждет Ultima X: Odyssey?

Divinity, и их, наверное, немало. Естественно, что название Riftrunner не вызвало бы у них немедленных ассоциаций с ней. Так что слово divinity в названии – вроде приманки. Плюс, это небольшая, но любопытная игра слов, отражающая наше отношение к игре (beyond можно перевести как «по ту сторону»). Мы постарались сделать Beyond Divinity глубже предшественницы во многих аспектах, добавив множество новых возможностей.

PC ИГРЫ: Расскажите немного о сюжете игры. Мы читали что-то о рыцарях смерти, битвах с некромантами, слиянии душ и ритуале riftrunning'а, но мало чего поняли. Будет ли сюжет линейным или же вы прорабатываете несколько концовок?
К.Т.: Вы – служитель Света, и вся ваша жизнь – это борьба против некромантов и им подобных злых колдунов. Ваша благородная цель – безжалостно уничтожать любое Зло всеми доступными методами. Однако проблема возникает во время битвы с одним из некромантов, когда подвластный тому демон утаскивает вас в свою вселенную. Теперь у вас общая душа с Рыцарем Смерти. Проклятье могущественно, и вам, кажется, предстоит провести целую вечность, будучи связанным с этим существом.
Рыцарю Смерти, впрочем, такое соседство досаждает не меньше вашего. Вместе вам предстоит пройти захватывающее и опасное приключение. У вас двоих одна цель – разрушить связь между душами. Вдвоем вы быстро понимаете, что единственный путь к свободе лежит через познание старинного секрета riftrunning'а (что переводится как... нет, лучше даже не пробовать). Это древнее искусство, позволяющее путешествовать между измерениями, поможет вам избавиться друг от друга.
Beyond Divinity подбрасывает игроку множество побочных заданий, которые вовсе не обязательны для выполнения. Они не связаны напрямую с основной сюжетной линией. Так что игрок волен выбирать, что ему выполнять, а что – нет. Однако сюжетно важные квесты неизменны, и от них вам никуда не деться. К сожалению. Или к счастью.

PC ИГРЫ: Путешествия, говорите, между измерениями? То есть... в игре можно будет найти элементы научной фантастики?
К.Т.: Ни в коем случае! Это чистейшая ролевая игра в стиле fantasy.

PC ИГРЫ: Beyond Divinity позиционируется вами как сиквел к понятно чему или как самостоятельная игра?
К.Т.: Мы склонны видеть в Beyond Divinity отдельную игру, так как она открывает вам новый мир, пусть и в рамках той же самой вселенной (*ничего не понятно – Р. О.*). Тем, кто хочет настоящего сиквела, придется подождать Divine Divinity 2.

PC ИГРЫ: Что, уже?
К.Т.: Ага. Но пока ничего не скажем. Кстати, играть в Beyond Divinity запросто можно и не видев Divine Divinity, но некоторой доли удовольствия в этом случае вы себя все же лишите.

PC ИГРЫ: Так, с основной идеей стало немного яснее. А что насчет развития персонажа? Судя по отзывам, игроки считали ролевую систему Divine Divinity одним из немногих слабых мест игры. И действительно, хотелось бы наделить свое альтер-эго большей индивидуальностью. Какие шаги вы предприняли, чтобы разнообразить развитие игрока?
К.Т.: Само собой, мы увеличили количество первичных и вторичных характеристик, таким образом, дав игроку свободу развивать те из них, которые он сочтет наиболее существенными. Для изучения и улучшения своих на-

Зубастые двери, зубастые стены... архитектор определенно был оригинал

Все-таки, немного напоминает подземелья пятого акта Diablo 2

НАРИСУЙТЕ НАМ КРАСИВО!

PC ИГРЫ: Немного о грустном. Графику никак нельзя было назвать сильной стороной Divine Divinity. Сейчас, впрочем, со скриншотов нам улыбаются высокие разрешения и похорошевшие спецэффекты. Какие еще изменения произошли с движком? Кстати, планируете ли вы его использовать и далее или уже создаете что-то новенькое?
К.Т.: Мы над ним хорошо поработали. Это заметно с первого взгляда, уж поверьте. Вот вам краткий список измененных возможностей:
- трехмерные персонажи
- поддержка DX9, высоких разрешений
- полный контроль нескольких персонажей
- умение делать «зум»
- красивые спецэффекты, в том числе от заклинаний
- полностью озвученные диалоги
- новая система репутации
- множество новых предметов, в том числе уникальных

Спецэффекты нарисованы ярко и с душой

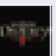
А Divine Divinity 2 будет построена на совершенно новом трехмерном движке. Подробности, впрочем, разглашать пока рановато (*вот это да! Полностью трехмерная Divine Divinity 2! Дайте мне ее немедленно! – главред*).

выков необходимо будет искать учителей. Также можно будет найти древнюю книгу с тайными знаниями и выучить чего-нибудь по ней. Большое количество навыков и возможность подгонять под себя свои индивидуальные умения дополнительно увеличивает разнообразие персонажей.

PC ИГРЫ: Однако герой будет путешествовать не один, а сколачивать вокруг себя целую банду. Подобное решение требует внесения серьезных изменений во многие игровые аспекты, например, в баланс и систему управления. Как вы поступили?
К.Т.: И правда, в случае контроля над несколькими персонажами на первый план выходят интерфейс и баланс. Пока игрок один, все интуитивно понятно, но когда их несколько, они становятся неконтролируемыми. И в плане управления – тоже. Если вы, конечно, ориентируетесь на обычных людей с пятью пальцами на руке. Впрочем, мы придумали несколько интересных решений, и вроде получилось неплохо.
А баланс... что баланс? Балансируем потихоньку.

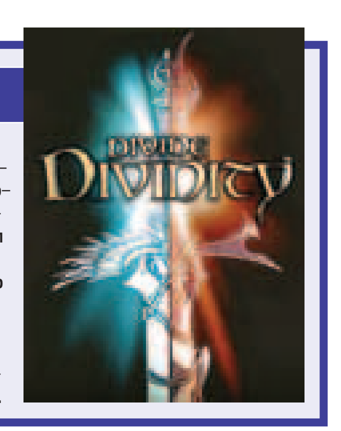
PC ИГРЫ: Объясните принцип работы системы Battlefields (*...арен? – Р. О.*). Это обыкновенный генератор случайных уровней или что-то большее? И что вы делаете, чтобы избежать однообразия, а также возможных багов и несоответствий во время игры?
К.Т.: Хм. В процессе разработки функция Battlefields слегка видоизменилась. Это действительно система генерации подземелий. Вам, вообще говоря, туда ходить вовсе не обязательно, однако желающие найти ценные предметы или поднабраться опыта не будут разочарованы. Мы сбалансировали игру таким образом, что для не заглядывающего в Battlefields персонажа прохождение будет весьма сложным. В то же время, если дела пойдут туго, всегда можно будет забежать в подземелье и подзаработать опыта.
У каждой арены есть свой уровень. Иногда для доступа к высокоуровневым аренам придется искать специальные объекты или людей. Каждый раз, когда вы заходите на арену, она обновляется. То есть, возрождаются монстры, и уровень полностью меняется.
Входы на Battlefields – это небольшие ла-

Монстры тоже любят применять магию, и делают это с умом



ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

О Divine Divinity 2 разработчики пока открыто говорить не спешат. Официального анонса еще не было, и вряд ли мы его дождемся до релиза Beyond Divinity. Как сказал Крис: «Может быть – в мае на E3, может быть – позже. Как получится». Однако кое-что известно уже сейчас. Divine Divinity 2 будет собрана на совершенно новом, трехмерном графическом движке. Такое решение освобождает разработчиков от множества рутины и ограничений, поэтому игровой мир будет гораздо больше. События будут происходить вскоре после окончания оригинальной игры, поэтому стоит ожидать множество ссылок на прошлые события, и вообще тесной связи сюжетов. Кроме того, обещан чем-то похожий на Diablo мультиплеер (о Battlefields читай где-то неподалеку) и сверхинтерактивное игровое окружение. Держим руку на пульсе.



героя торговцев в лесах. Там вы сможете найти купцов (*трудно не согласиться – Р. О.*). Идея в том, чтобы вы могли вернуться в лагерь, закупить целебных снадобий и свитков, и с новыми силами идти на арену.

PC ИГРЫ: Короче говоря, *Diablo* в действии. Да, кстати: многие рецензенты в свое время сравнивали Divine Divinity с игрой от Blizzard; мы с ними, впрочем, не согласны. Как вы к этому относитесь? Видите ли что-то общее? И если да, то останется ли это в Beyond Divinity?

К.Т.: В Divine Divinity присутствовал hack'n'slash, несомненно; куда ж ролевой игре без него. Однако сопоставлять DD и Diablo – все равно, что сравнивать яблоки с грушами (*авторская метафора – Р. О.*). Divine Divinity настолько шире и глубже Diablo, что простое перечисление отличий заняло бы несколько страниц. Мы не согласны, короче говоря.

В Beyond Divinity бессмысленных смертоубийств станет еще меньше. Дело в том, что акцент в боях теперь смещен в сторону тактики, во многом благодаря тому, что вы контролируете нескольких персонажей. Враги тоже стали намного умнее и будут удивлять вас своей сообразительностью. Так что разница огромная.

PC ИГРЫ: Тогда расскажите немного о монстрах, их численности и силе. Всегда ли игрок сможет найти себе равного по мощи противника?

К.Т.: Монстры в Beyond Divinity, в принципе, мало чем отличаются от героев. Им доступны абсолютно те же навыки. Это серьезное отличие от оригинальной игры, в которой противники были, по сути, пушечным мясом и почти ничего не умели. Сейчас же, если вы встретите банду монстров, усаживайтесь поудобнее в кресле и несите пиво с кухни – будет непросто. Но интересно, обещаем.

PC ИГРЫ: Умные монстры, генератор случайных квестов и интересная боевая система словно созданы для кооперативного режима. Планируете ли вы воплотить в жизнь нечто подобное?

К.Т.: Сейчас – нет. Однако в Divine Divinity 2 многопользовательские режимы будут. Это вопрос уже решенный. Мы планируем доработать наши Battlefields так, что они станут играть фундаментальную роль в мультиплеере Divine Divinity 2.

PC ИГРЫ: Тогда вернемся к родному синглу. Вот, например, в ваших интервью часто фигурирует выражение Gameplay Boosters (*снова непереводимо – Р. О.*). Объясните подробнее, что это такое есть. Будут ли эти самые boosters важны для сюжета?

К.Т.: Высокая концентрация Gameplay Boosters стала одной из составляющих успеха Divine Divinity. Это может быть все что угодно – игра в шахматы с демоном на уникальный меч или приготовление настоящего гномьего эля по рецепту. Задача – развлечь игрока и создать ему хорошее настроение.

PC ИГРЫ: А вы часом не боитесь, что такие штучки могут показаться сложными или нудными среднему игроку? Не все же шахматистами рождаются...

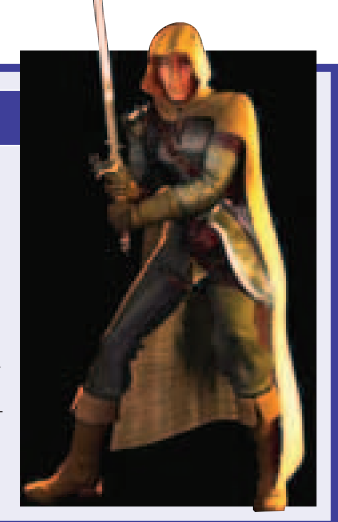
К.Т.: Мы надеемся, что у нас достаточно фантазии, чтобы придумать множество интересных и неповторяющихся эпизодов. Рецепт успеха прост – чем чаще встречаются Gameplay Boosters, тем веселее играть. И поверьте, в Beyond Divinity их стало намного больше.

PC ИГРЫ: Действительно, мы наслаждались Divine Divinity во многом из-за ее уникальной атмосферы и искрометного юмора, легкого и ироничного отношения к себе. Мы здесь выдвинули гипотезу, что у вас в студии есть специальный высокооплачиваемый человек, ответственный за все эти бесчислен-

Бедняжка чем-то отравилась

Подставив под огонь Рыцаря Смерти, герой готовит новое заклинание

ЧТО МЫ УМЕЕМ



Ролевая система игры изменилась, переработаны и параметры, которые характеризуют персонажей. Вот как они выглядят теперь:
Сила: определяет наносимые повреждения и количество таскаемого с собой барахла.
Скорость: помогает атаковать первым и уходить от ударов.
Ловкость: влияет на меткость атак и получаемый урон.
Телосложение: определяет количество здоровья.
Интеллект: влияет на запас магической энергии.
Живучесть: помогает быстрее восстанавливать жизнь и ману и влияет на все понемногу.
Основные параметры влияют вторично: урон, меткость, инициативу, увертливость, защиту и удачу.
Плюс, есть характеристики, определяющие восприимчивость к следующим видам урона: яд, молния, огонь, холод, магии земли, эфира, духа, тени, кости.

ные шутки и каламбуры. Или это плод объединенных усилий?
К.Т.: Ваша гипотеза верна, у нас в штате действительно есть специальный сотрудник, основная задача которого – доводка геймплея и добавление в игру того, что называется fun. Его зовут Bronthion (кличка; настоящее имя – **Томан Лензен** (Thomas Lenzen)), и именно он создал и вживил в игру большинство побочных квестов. Диалоги затем шлифовались нашими английским авторами, **Дарреном** (Darren) и **Деймоном** (Damon).

PC ИГРЫ: Мы хотим большего в Beyond Divinity!
К.Т.: С радостью сообщаем вам, что Бронтьон теперь ответственен за всю сюжетную линию, поэтому вам стоит ждать еще больше забористого Divinity-юмора.
От себя заметим, что поклонники игры стараются принимать непосредственное участие в процессе. На форумах Larian кипит жизнь, и наверняка разработчики нет-нет, да и заглядывают туда в поисках новых идей.

PC ИГРЫ: А что вы подразумеваете под «высокой интерактивностью объектов» и «возможностью комбинировать объекты»?
К.Т.: Практически все, что вам встретится в игре, вы сможете поднять, отвинтить, заменить (*...сломать, потерять... – Р. О.*), и так далее. Кое-что вам, вероятно, понадобится для выполнения заданий. У других вещей будут секреты, которые помогут вам в схватках. Из чего-то можно сделать зелье...

PC ИГРЫ: И еще кое-что, касательно внутриигровой графики. Вы использовали любопытную аксонометрическую проекцию вместо привычной игрокам изометрии. Для этого есть какие-то особые причины?
К.Т.: Не-а. Никаких исследований на это счет мы не проводили, это точно. Просто так получилось, наверное.

PC ИГРЫ: Хотя с трехмерным движком это все будет не так существенно... И, напоследок, пара стандартных вопросов. Когда демо? Когда релиз? Когда ревью-код для «PC ИГР?»
К.Т.: Релиз Beyond Divinity намечен на конец марта этого года. Демо выйдет за несколько недель до этого. Не станем же мы вам глюки показывать!

PC ИГРЫ: Спасибо за содержательную беседу. Удачи вам, и пусть не то что в демо, а во всей полной версии Beyond Divinity не будет ни одной ошибки!
К.Т.: И вам спасибо! Постараемся вас не разочаровать.

Графическая манера Divine Divinity узнается безошибочно

SERIOUS SAM 2

CROTEAM: БЕЗ БАЛДЫ!

Беседовал: Иван Гусев

Когда весной 2001 года на прилавки магазинов легли коробки с игрой *Serious Sam: The First Encounter*, никто не голосил: «Бегите! Покупайте! Супер-хит!». Первый 3D Action от неизвестной хорватской команды, картонный супер-герой, невразумительный сюжет, посредственный AI – и все это добро по бросовой цене. Оно нам надо? Оказалось – надо, да еще как! Пока другие пытались сделать «новый *Half-Life*», ребята из Croteam создали «новый *Doom*». Здравствуйте, бессонные ночи. Прощайте, учеба, работа и ужин ровно в семь.

Для Croteam оказалось достаточно одной игры, чтобы из галереи рядовых разработчиков сразу попасть в премьер-лигу. Но путь к успеху занял почти десять лет. В далеком 1993 году, когда легендарная контора **id Software** породила чудовище по имени Doom, несколько обезображенных интеллектом хорватов из Загреба создали крохотную компанию по разработке игр. Основатели Croteam были знакомы долгие годы. Президент студии **Роман Рибарик** и программист **Давор Хански** дружили со школы.
Разработка Serious Sam стартовала в 1996 году. В течение долгих пяти лет хорваты на голом энтузиазме работали по 10 часов в сутки. Кое-кто не выдержал и свалил с корабля Croteam. Остальные посчитали, что плывут не на «Титанике», торопиться некуда, и остались. И правильно сделали, потому что весной 2001 года... э-э-э... кажется, я начинаю повторяться.
В последнее время о Croteam ничего не слышно. Известно лишь, что парни дни и ночи напролет корпят над **Serious Sam 2**. Согласно принятым правилам, за распространение служебной информации сотрудники компании караются лишением обеда, поэтому ребята неразговорчивы. К счастью, у **«PC ИГР»** есть свой человек в Croteam – его зовут **Давор Томичик** (Davor Tomicic) – дизайнер уровней, один из отцов-основателей компании. В обмен на полугодовую подписку Давор согласился ответить на наши вопросы. Предлагаем вашему вниманию эксклюзивное интервью о жизни студии и грядущем Serious Sam 2, без купюр и цензуры. Единственное исключение – словечко «seriously». Давор столь часто употреблял его, что это перестало быть забавным, как рассчитывал хорват. В итоге из этических соображений мы поменяли его на простое русское выражение «Без балды!»

НИЩИЕ ХОРВАТЫ

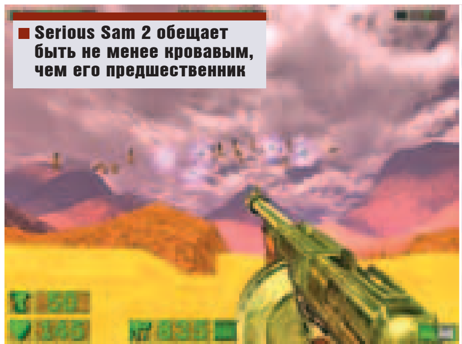
PC ИГРЫ: Давор, поведай нам суровую правду буден разработчика из компании Croteam. Опиши свой самый заурядный рабочий день.

Томичик: Я просыпаюсь около полудня, сажусь в свой «Феррари» и, пока шофер везет меня в офис, попиваю шампанское. В офисе за чашечкой кофе я читаю новости в интернете. Затем – время игр. Я играю в любимые шутеры, пока не проголодаюсь. Отобедав пиццей и фастфудом из McDonalds, я так выматываюсь, что ложусь подремать. Вечер я посвящаю мультиплеерным баталиям, а потом возвращаюсь в свой особняк, где меня поджидают шесть цыпочек-блондинок, жадных до секса.
Звонит будильник и будит меня от

БОЛЬШЕ ПУШЕК, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ

В играх, подобных Serious Sam 2, оружие играет огромную роль. Теперь арсенал Сэма состоит из полюбившихся старых «пушек» и абсолютно новых. Некоторые из них очень эффективны, другие привносят «шутку юмора». О большем в Croteam не распространяются. Намекают только, что в Serious Sam 2 можно будет не только славно пострелять, но и... покататься на боевой технике. Ура!

Давор Томичик



сладкого сна. Раннее утро, я отправляюсь в офис и работаю до поздней ночи. Усталый возвращаюсь домой и готовлю ужин для своей любимой.
Как всегда, правда – где-то посередине. К сожалению, ближе ко второй версии. Без балды!

PC ИГРЫ: Нет, правда, Давор, неужели вы все не разбогатели после успеха Serious Sam?! Только не надо уверять, что вы по-прежнему считаете каждый цент.
Томичик: Сейчас в Croteam доблестно трудятся 24 человека. Три года назад в штате было лишь десять единиц. Прогресс налицо.
Serious Sam: The First Encounter разрабатывался нами практически без финансирования со стороны. Больше трех лет мы ваяли движок и игру, обходясь без зарплат. Деньги на компьютеры и аренду помещения мы находили сами (читай: занимали у родителей). Сегодня иная ситуация – мы можем позволить себе финансирование разработки игры от начала до конца, зарплаты у сотрудников выше, чем в среднем по Хорватии, но ни о каких безумных деньгах и речи не идет. Хорошо хоть, не надо заботиться о выживании. Мы полностью сконцентрированы на Serious Sam 2. Кстати, мы работаем не ради денег. Просто очень любим игры и играть. Без балды!

PC ИГРЫ: Ну, за свою мечту можно и нужно побороться. Насколько тяжело было попасть в список ведущих компаний-разработчиков мира?
Томичик: Крайне тяжело! Начинающей команде невозможно найти финансирование. Экономическая ситуация в Хорватии далека от стабильности и иностранные инвесторы не воспринимали нас, хорватских выскочек, всерьез. Первые деньги под проект нам дали лишь после того, как мы распространили в Интернете сверхуспешную демку Serious Sam. Незадолго до этого мы разослали демо-версию более чем 20 издателям, и каждый из них любезно отказал нам.
В наши дни не очень-то много известных разработчиков из Восточной Европы. Большинство компаний расположены в США, Великобритании и Японии. Но можно заметить: все больше успешных игр приходит из Восточной Европы. Там живет много талантливых людей, там много интересных идей, но, увы, там мало денег. К счастью, ситуация меняется на глазах. До издателей, наконец-то, дошло, что финансировать восточно-европейских разработчиков выгоднее и эффективнее, чем их западных конкурентов, а качество игр не хуже. Пришло время новичкам пробиваться в игровой бизнес. Без балды!

«Родион Раскольников. Деление людей на заурядное большинство и героев. Наш Сэм – из таких героев»

FJODOR MIHAILOVIC DOSTOJEVSKI

PC ИГРЫ: Serious Sam – крайне психоделичная игра. Можете ли вы объяснить нам, откуда у вас, ребята, такое богатое воображение? Никого из вас в детстве головой на пол не бросали?
Томичик: Богатое воображение? О, это у нас в крови. Генетический код возрастом в тысячи лет. Вообще-то здесь, в Хорватии, нас принимают за нормальных людей, так что по вашим стандартам все хорваты – «с приветом».

PC ИГРЫ: Понятно. А директор Croteam Роман Рибарик... он тоже такой?
Томичик: Он у нас строгий. Отлично знает, как поддерживать дисциплину в команде. Такие творцы, как мы, могут обсуждать идеи сутки напролет, пить

СЕРЬЕЗНЫЙ ДВИЖОК

В Croteam могут часами говорить о том, чем же так выгодно отличается от своего старшего братишки движок Serious Engine 2.0. В наши дни, когда «железо» диктует технологии и все «фичи», кругом полно практически одинаковых движков. Serious Engine 2.0 также использует все возможности «железа», но добавляет и кое-что свое. Наиболее важная деталь, снискавшая известность Serious Engine, это его способность отображать на экране невероятное количество врагов без торможения. Serious Sam выпустили в начале 2001 года. И не важно, как далеко ушли вперед технологии, по количеству врагов на дисплее с Croteam еще никто не сравнялся. Ребята, так и не дождавшись достойных соперников, решили поднять планку на еще более высокий уровень.
Расхваливая Serious Engine 2.0, можно рассказывать об отличной физике, полибампинге, шейдерах и освещении, но не хочется наскучить банальным перечислением.

■ недавнее фото команды Croteam

кофе за кофе, разрабатывать дизайн «следующей» игры, давать советы направо-налево, писать электронные письма и ждать *вдохновения*. Однако все настоящие начальники знают – это лишь предлог для того, чтобы бездельничать. Когда выйдут сроки, воображение начинает работать в полную мощь, и вся команда трудится с утра и до утра. Так вот, мистер Рибарик отлично знает, как пробуждать вдохновение.

PC ИГРЫ: Рибарик в качестве дубинки – это, конечно, здорово, но что еще вы используете для подстегивания воображения? Книги, фильмы, комиксы?

Томичик: На первом месте были и будут «Звездные войны». Здесь есть все, необходимое для творческого процесса: яркие образы героев, эпический сюжет, борьба между добром и злом, экшен и юмор. Кроме того, мы любим смотреть другие эпические фильмы («Властелин колец», «Матрица», «Гладиатор»), сериалы «Симпсоны», «Южный парк», «Монти Пайтон». Ну и, конечно, мы читаем Lev Nikolajevic Tolstoj и Fjodor Mihailovic Dostojevski. «Война и мир», «Анна Каренина», «Преступление и наказание». Нам интересны идеи Родиона Раскольникова. Он делит людей на две категории: заурядное большинство и отважные герои. Наш Сэм – из таких героев.

ЗНАМЕНИТОСТИ И НЕФТЯНИКИ

PC ИГРЫ: Serious Sam 2 – громкий проект, но и ваши конкуренты не дремлют. Не боитесь? Какие FPS-игры произвели на вас неизгладимое впечатление в минувшем году?

Томичик: Многие шутеры нравятся частично, но, если быть честным, особо выделить нечего. Неплоха была ***Call Of Duty***, но не наш типаж. Однако 2004 год обещает выдаться урожайным на шутеры. Их перечисление напоминает Зал Славы: ***Doom 3***, ***Quake 4***, ***Half-Life 2***, ***Unreal Tournament 2004***, ***Far Cry***, ***Painkiller***, ***STALKER***, ***Tribes: Vengeance***, ***Medal Of Honor: Pacific Assault***, ***Battlefield Vietnam*** и, конечно же, Serious Sam 2. Забавно, но именно Serious Sam 2 порадует геймеров, порядком уставших от столь серьезных игр.

PC ИГРЫ: Кстати, в Хорватии вы, наверное, большие знаменитости. Получили ли вы парочку правительственных наград после успеха Serious Sam?

Томичик: Вы будете удивлены, но мы не очень известны в Хорватии. Лишь несколько журналистов, пишущих об играх, знают о нашем мировом успехе. Обычно с нами связываются не по делу. Например, просят прокомментировать, как насилие в играх влияет на психическое здоровье детей. Купить Serious Sam практически невозможно даже в Загребе, столице Хорватии. Мой отец работает нефтяником где-то в Сибири (да-да, русской Сибири). Так вот, он без проблем приобрел нашу игру в единственном местном компьютерном магазине. Странно, но, как я слышал, мы завоевали больше почетных титулов в России, чем на родине.

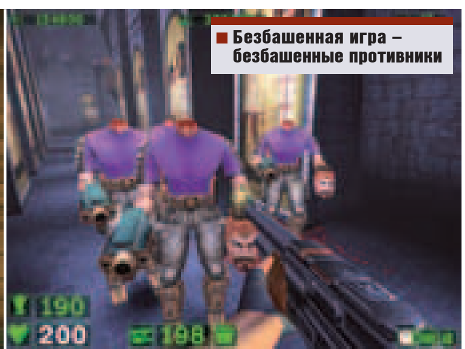
PC ИГРЫ: В последнее время злые языки твердят о падении продаж компьютерных игр и перспективности развития исключительно консольного рынка. Даже Croteam не так давно завершил портацию Serious Sam на Xbox. Насколько радужным кажется вам будущее компании, занимающейся разра-

ВРАГИ СОЖГЛИ РОДНУЮ ХАТУ

Создатели Serious Sam упорно отмалчиваются, когда их просишь по-доброму рассказать о новых монстрах в Serious Sam 2. Признались только, что в SS 2 больше врагов, чем в The First Encounter и The Second Encounter вместе взятых. В игре свыше 30 видов врагов. Лишь некоторые взяты из предыдущих частей, да и то перерисованы. Croteam сохранила «старичков», чтобы вызвать слезы умиления у особо сентиментальных игроков.

«Serious Sam – игра в вымышленном мире, и вы можете ожидать самых разных монстров, от жутких чудовищ до вполне узнаваемых персонажей, навеянных жизнью, – говорит Давор Томичик. – Мы хотим вызвать у геймеров самый широкий спектр эмоций: смех, страх, удивление. Ведь всем уже до чертиков надоели враги-люди из других FPS-игр, верно?»

■ Обложка Serious Sam: The First Encounter (2001)



Безбашенная игра – безбашенные противники

боткой, прежде всего, компьютерных игр?

Томичик: Мы не просто делаем классные игры, но и занимаемся разработкой высоких технологий. Мы – самостоятельная компания и у нас ни перед кем нет долгов. С каждым новым проектом становимся все опытнее. До тех пор, пока мы так работаем, наше будущее безоблачно. Лучшие времена еще впереди.

Есть много хороших FPS-игр, но Serious Sam предлагает уникальный геймплей. С присущим ему яростным экшеном, ордами монстров, крутыми боссами и порочными шуточками, SS вызывает такую бурю адреналина, что не может остаться незамеченным мире шутеров.

PC ИГРЫ: Serious Sam то, Serious Sam это! Ребята, вы вообще планируете сделать хотя бы одну игру без появления в ней Сэма Стоуна?

Томичик: Разумеется, планируем. Но в настоящее время развитие брэнда Serious Sam – наша главная цель. Мы начнем разработку новых проектов, когда компания окрепнет настолько, что сможет позволить себе вести разработку двух игр одновременно. И я надеюсь, до этого дня осталось совсем недолго.

ДВА ПИВА ЗА СЦЕНАРИЙ SS 2

PC ИГРЫ: Раз уж зашла речь о Сэме Стоуне, давайте поговорим о Serious Sam 2. Давор, приоткрой завесу тайны над сюжетом новой игры от Croteam. Мы вновь спасаем мир от неминуемой гибели?

Томичик: Не просто мир, мы спасаем вселенную! Что может быть важнее и драматичнее? Сценарий Serious Sam 2 написал Давор Хорват, известный хорватский писатель, продавший все три экземпляра своей последней книги (два из них купили его родители). Он просил два пива за работу, но мы дали ему лишь одно. Сюжет Serious Sam 2 настолько цельный, что даже Хорват не может пересказать его.

А если серьезно, назовите мне хотя бы одну FPS-игру высшего ранга, в которой игрок не спасает мир? Ну?

PC ИГРЫ: Ураганный геймплей Serious Sam увлекал и вырывал из реальности, но, согласись, искусственный интеллект не блистал. По слухам, Croteam крепко засела за AI. Каким хорошим манерам вы научили своих «дуболомов»?

Томичик: О, это именно та часть геймплея, над которой мы бились больше всего.

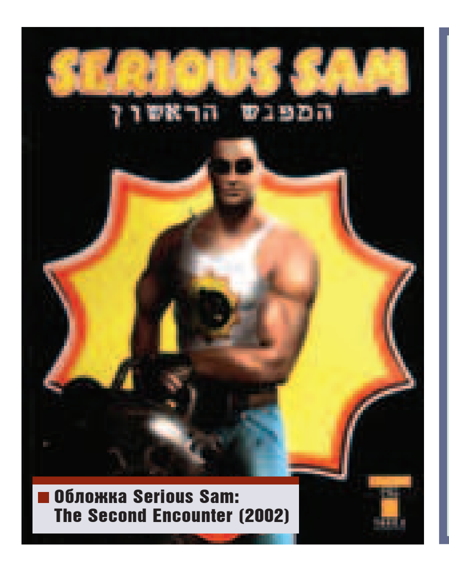
Первое важное улучшение – поведение врагов. В наших предыдущих играх они бежали прямо на Сэма. Теперь так поступают далеко не все монстры. Враги варьируются от очень умных до тупых, жаждущих крови чудовищ. Ясное дело, вы не ждете увидеть смышленых быков, прячущихся за ящиками. С другой стороны, солдаты ведут себя грамотно: переговариваются, прикрывают друг друга, отпрыгивают и убегают от бомб.

Второе важное улучшение – поведение врагов в группах. Когда врагов до пятидесяти на одном экране, логично выстроить их в отряды, координирующие совместные действия в битве. Игрок будет чувствовать, что сражается против настоящей, хорошо вымуштрованной армии. У отрядов имеются лидеры, и если вы убьете командиров, атака станет менее организованной.

PC ИГРЫ: О'кей, мы поняли: вы создаете подлинный шедевр (по крайней мере, хочется верить). И когда же Serious Sam 2 окажется в магазинах?

Томичик: Дата релиза – «When it's done». Оригинальный ответ, без балды!

Сценарий написал писатель Давор Хорват, продавший три экземпляра своей книги (два купили родители)



Обложка Serious Sam: The Second Encounter (2002)

КОРПОРАЦИЯ МОНСТРОВ

Помимо всех чудес света, Croteam обещает качественное мультиплеерное баловство. Позор первого эпизода Serious Sam, где имелась лишь одна мультиплеерная карта, не повторится. Croteam предложит сразу несколько альтернатив стандартным мультиплеерным модам. Однако главное достоинство мультиплеера SS 2 – по-прежнему кооперативный режим. «Кооперативный режим сложно воплотить и, кроме того, зачастую он недооценивается разработчиками, потому редко встречается в FPS, – вздыхает Давор Томичик. – Serious Sam – наиболее подходящая для кооперативного прохождения игра на PC. Что может быть веселее, чем плечом к плечу бороться с полчищами монстров?»

METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE

ПОД МИКРОСКОПОМ

Беседовал: Александр Першиков

Благодаря серии Fallout, любовь к постапокалиптическим RPG прочно поселилась в наших сердцах, чем и пытаются воспользоваться разработчики, создавая похожие на знаменитого прародителя проекты. На этом фоне выгодно выделяется российско-немецкая разработка «Акеллы» – Metalheart: Replicants Rampage, авторы которого не пошли по проторенной дорожке очередного катаклизма на Земле, а перенесли действие на другую планету, сделав упор на киберпанковские составляющие. Не долго думая, мы решили лично расспросить обо всем разработчиков. Результат – перед вами!

PC ИГРЫ: Здравствуйте! Для начала расскажите нам и нашим читателям, чем вызвано решение о таком мощном уклоне в киберпанк?

Александр Филатов (далее – А.Ф.): Привет! Честно говоря, киберпанковская идея пришла к нам не сразу. Сначала мы хотели поместить наших героев в science fiction мир, просто снабдив их различными «космическими» устройствами. Потом поняли, что этого мало. Добавили импланты... И так далее. Вообще, игру нельзя назвать киберпанковской – в ней есть только элементы киберпанка, хотя и весьма ощутимые.

PC ИГРЫ: Из превью *(смотри «PC ИГРЫ» #2 – прим. ред.)* наши читатели уже знают историю конфликта, возникшего вокруг ценного минерала тактония, и вообще завязку игры. А какова наша роль в этом конфликте? Пытаются ли герои просто выбраться с этой планеты или же примут активное участие в борьбе за тактоний на чьей-либо стороне?

А.Ф.: Точно могу сказать, что просто так выбраться не удастся! С кем-то надо объединяться, против кого-то воевать, не без этого. Но главная цель – выжить и вернуться домой. А активное участие в разгоревшемся конфликте – это, скорее, средство, а не наша главная цель. Подробнее же о том, какая роль будет отведена нашим героям в противостоянии с Империей, вы узнаете в процессе прохождения игры. Рассказывать, что и как в сюжете завязано, мы пока не хотим!

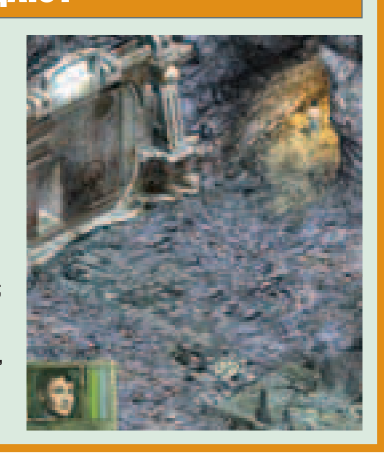
PC ИГРЫ: Нам редко встречаются игры с двумя главными героями. Еще реже, когда эти герои – мужчина и женщина. Metalheart – один из таких нетрадиционных случаев. Что это: способ предусмотреть различные пути развития, решение, диктуемое сюжетом, или что-то еще?

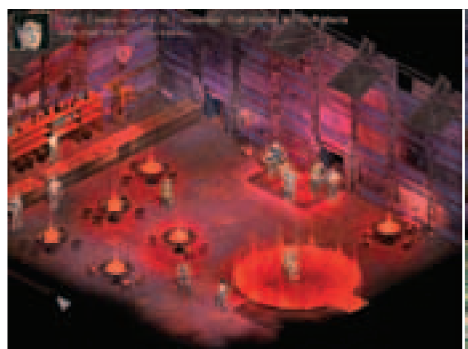
А.Ф.: Вопрос, конечно, нетривиальный. Если коротко – почему бы и нет? Мы подумали, что не все проблемы может решить один крутой парень. Верная спутница ему бы не помешала.

PC ИГРЫ: Возможность расширить состав партии до 6 персонажей и пошаговые битвы подразумевают наличие определенной тактической составляющей. В чем именно она будет заключаться: возмож-

НАМ ОБЕЩАЮТ

- 4 разумных расы на планете;
- 6 персонажей в партии;
- 16 характеристик у героев;
- свыше 70 уровней/локаций;
- размер локации может превышать 3 кв. км;
- 50 типов противников;
- 60 экземпляров оружия;
- 100 квестовых предметов;
- больше 400 имплантов;
- 30 уникальных эффектов имплантов (ночное зрение, дыхание под водой);
- 14000 вариаций генерируемых квестов.





ность маскироваться, передвигаться ползком, стрельба с колена, прицельные выстрелы в разные части тела или еще что-то?

А.Ф.: Мы и в жизни все разные – один лучше бегает, другой лучше соображает. На планете есть разные места, которые по-разному действуют на индивидуумов. Если человек на мине может подорваться, не лучше ли пустить вперед киборга, которому этот взрыв не причинит вреда? Через отравленные зоны лучше мутантов пускать, там они как рыба в воде, нам же без оснастки быстро придет конец. Ну а маскировка, передвижение ползком, прицельная стрельба и стрельба с колена, разумеется, будут.

PC ИГРЫ: Известно, что помимо имплантов нас ждет около 200 образцов экипировки, но можно ведь сделать десяток видов, например, ножей, которые будут лишь немного отличаться характеристиками. Насколько разнообразным будет наш арсенал?

А.Ф.: Оружие подразделяется на несколько групп. Еще и рукопашный бой есть, кстати. Есть группа пистолетов, ружей, две разных группы пулеметов, бластеры и пара спецоружий.

Говоря о группе, мы подразумеваем примерно пять различных по характеристикам и внешнему виду экземпляров. Еще будет несколько образцов оружия вне этих групп. Сейчас вот, например, добавляем катану – вредное влияние Kill Bill.

А вот брони будет не так много. В основном, защита будет определяться сочетанием имплантов и всякой жидкой и съедобной ерунды. Обращаем внимание на взаимодействие различных компонентов. Например, искусственный желудок нейтрализует действие некоторых препаратов, которые одновременно являются и «вредными», и «полезными» – то есть, повышающими какие-то атрибуты. Есть где поэкспериментировать.

PC ИГРЫ: Как будет происходить процесс создания главных героев? Сможем ли мы сделать их с нуля или придется взять готовых?

А.Ф.: Для начала игроку предоставят некоторые возможности минимально подправить свои характеристики под окружающую среду. Но в целом придется взять уже готовых.

PC ИГРЫ: Поговорим о ролевой системе. Целых 16 параметров (Vitality, Dexterity, Strength, Agility, Perception, Reaction, Luck, Health Level, Implant Digestibility, Sniper, Intelligence, Protection, Endurance, Will, Charisma и Instinct) – это хорошо, но почему характеристики и умения свалены в одну кучу? И самый важный вопрос – ну где же перки?!

А.Ф.: Скажу откровенно и только вам! Сначала были характеристики, потом потребовались умения, но развивать их означало бы развивать отдельную ветвь в игре. Вот и свалили все вместе. Получилось довольно неплохо и оригинально. Решили оставить. Перки, к сожалению, не прижились в нашем игровом мире, поэтому пришлось от них отказаться.

PC ИГРЫ: Очень любопытно присутствие параметра Will, обычно означающего связь с выходящей за рамки обыденного областью: магией, псионикой и так далее. Корректна ли догадка или параметр используется для других целей?

А.Ф.: Псионика – тепло. Но она используется еще и для того, чтобы уменьшить вероятность привыкания к неко-

торым препаратам. Кроме того, если персонаж смертельно ранен, то, обладая крепкой волей, вероятность выжить больше.

PC ИГРЫ: Перейдем к имплантам, которых вы наобещали аж 600 штук. Причем уникальных эффектов будет лишь 30, плюс три уровня самих имплантов. Значит ли это, что некоторые из них будут предоставлять сразу несколько свойств?

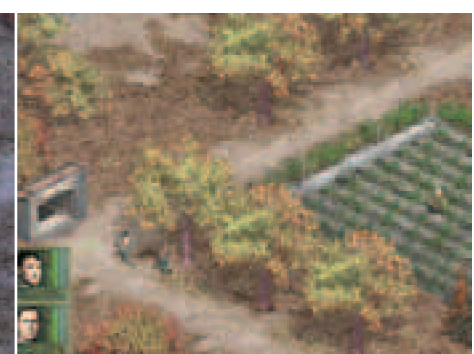
А.Ф.: Не совсем так, сейчас объясню. У персонажей есть 6 мест, куда можно «вставить» импланты. Это ноги, руки, голова (внутри и снаружи, скажем так), туловище и плечевые суставы. На каждую область приходится по сотне различных имплантов. Причем некоторые из них не только изменяют параметры, но и обладают какой-то дополнительной функцией. Примеры таких функций – ночное видение, возможность смотреть через препятствия. И вот этих дополнительных функций ровно 30.

PC ИГРЫ: Мы знаем, что импланты можно будет не только вставлять, но и вынимать, причем для имплантов третьего (самого высокого) уровня эти действия могут быть произведены только в специальных клиниках. Сохранятся ли вынимаемые импланты или они будут разрушены? И, кстати, будет ли при подобной операции нанесен какой-либо вред здоровью персонажей?

А.Ф.: Вытаскивать импланты первого и второго уровня можно самостоятельно, а вот третьего – только в клинике, да и там это опасное дело. Импланты будут встречаться не так уж редко, но поискать их, конечно, придется. Они ведь дорогие.
Откроем, кстати, маленький секрет: специальным прибором можно будет «выковыривать» импланты из трупов. Ужасно, не правда ли?

PC ИГРЫ: В опубликованном нами в прошлом номере превью говорилось о полностью линейном сюжете, сдобренном массой случайных квестов.
Значит ли это, что последовательность путешествия жестко задана и о свободных похождениях придется забыть?

А.Ф.: Если выразиться точнее, то ситуация следующая. Со временем герои открывают новые участки на планете и могут путешествовать между ними свободно, если есть желание и необходимость – повышать свой уровень и готовиться к решающей схватке. Разумеется, в некоторые районы попасть сразу будет невозможно. Или они будут настолько сильно охраняемы, что до поры до времени туда соваться будет бесполезно.
Поскольку есть генеральная линия в игре – вернуться домой, то этому и подчинено естественное желание протагонистов. Чтобы как-то продвигаться по сюжету, они должны выполнять определенные сюжетные задания, ну а разнообразить их жизнь помогут генерируемые квесты.



PC ИГРЫ: Как организованы наши путешествия по миру, как выглядит карта игрового мира? И еще – будут ли случайные встречи и уникальные локации а-ля Fallout?
А.Ф.: Между соседними локациями переход простой – собраться всем в определенной зоне. Если некоторые выходы имеют переход на карту, то выйдем туда и потопаем по ней. В некоторые отдаленные локации можно проникнуть и другим путем. Случайные встречи и уникальные локации, конечно же, будут. Ждите оригинальных встреч, ведь это огромный простор для творчества, которым мы не могли не воспользоваться!

PC ИГРЫ: Среди спектра возможных противников вами, кроме всего прочего, были упомянуты животные. Надеюсь, нам не придется в который раз отбиваться от стай крыс-переростков?..
А.Ф.: К сожалению, в мрачных и грязных подземельях обычно обитают как раз крысы. Поэтому логичнее всего было сделать их врагами, хоть это и типичный ход. Ну не отстреливать же там, например, диких белок-переростков, которые кидаются осколочными орехами марки Ф-1... Хотя... это идея...

PC ИГРЫ: Чем вызвано решение использовать двухмерный движок?
А.Ф.: Потому что это наиболее удобный способ воплощения подобной идеи, вот и все. Мы могли делать все в 3D, но тогда игра многое бы потеряла по части геймплея. Мы постараемся компенсировать двухмерность высоким разрешением (до 1600x1200) и качественной прорисовкой персонажей.

PC ИГРЫ: На какой стадии разработки находится игра? Когда планируется российский релиз?
А.Ф.: Плавно переходим в стадию поправки багов и тестирования.
А релиз в России запланирован на эту весну, ждать совсем недолго.

НЕТ КЛОНИРОВАНИЮ!

Основные отличия Metalheart от нашего любимца Fallout.
1) Действие происходит на другой планете позволило создать свой оригинальный сеттинг.
2) Наличие в партии 6 полностью управляемых персонажей и возможность вести стрельбу с колена или лежа.
3) Усовершенствование собственных возможностей путем вживления различных имплантов.
4) Возможность получения случайно генерируемых квестов, число вариантов которых достигает 14.000.

АЛЬФА АНТИТЕРРОР

ЭТО НЕ НОВЫЙ ТРЕШ-СЕРИАЛ ПО ТВ

Беседовал: Антон Комаров

Мечта отчаянных мальчишек, надежда многих мирных поселян на спокойную жизнь, гордость России перед множеством похожих и непохожих западных организаций – спецподразделение «Альфа». Сверхсекретное, сверхлегендарное, и вдруг – усилиями известных оригиналов, разработчиков студии «Мист Ленд – Юг», «Альфа» становится самым настоящим героем компьютерной игры. Такого события мы пропустить не можем, и на ближайших страницах вы увидите результаты допроса с пристрастием. Допрашиваемый – наш недавний гость, Виталий Шутов.

PC ИГРЫ: Добрый день еще раз, Виталий. Мы уже много про вас знаем, но к проекту *«АЛЬФА антитеррор»* обращаемся впервые. Что подтолкнуло вас после исторических сражений и футуристических боев начать борьбу с «чумой 21 века» – терроризмом?

Виталий Шутов (далее – В.Ш.): Приветствую! Вообще, отвечать на вопросы, откуда взялась та или иная идея для игры – очень сложно. Как правило, идеи «витают в воздухе» и просто необходимо эту идею «схватить». Нужен толчок, чтобы она проявилась... Идея игры про «наш» спецназ зародилась давно. Интересная тема, большое поле для создания захватывающего геймплея, качественной игры. Долгое время идея носилась в воздухе, мы определялись с тем, каким образом игра должна выглядеть, как будут построены миссии, и на чем будет базироваться геймплей. В конце концов, несмотря на немодность этого определения, мы – патриоты своей страны. И наблюдать, как разные чехи и прочие поляки делают игры, в которых бравые янки побеждают русских на всех фронтах – было неприятно. Так что здесь поставлены несколько более высокие цели, чем просто сделать игру и «срубить денег». Надо делать то, к чему лежит душа, и в момент зарождения идеи проекта просто очень захотелось сделать красивую, удобную, понятную и интересную игру про наш спецназ. Конкретно «Альфа» является, пожалуй, одним из самых знаменитых подразделений специального назначения в России. «Альфа», несмотря на свою антитеррористическую направленность, активно принимала участие и в общеармейских спецоперациях. Это позволило, не отходя от канонов реализма и исторического соответствия, реализовать самые разнообразные миссии. Для многих «буржуев», например, взгляд на войну в Афганистане в 80-х годах со стороны Советской армии – вообще откровение.

PC ИГРЫ: Пошаговые игры – ваш конек, но «АЛЬФА» в самой своей идее подразумевает более сложный и комплексный жанр. Вы сами называете его симулятором спец-

ГРУППА «АЛЬФА»

«Альфа» (Группа «А») создана 29 июля 1974 года по инициативе председателя КГБ СССР Юрия Андропова и начальника Седьмого управления КГБ СССР генерала Алексея Бесчастного. До 1985 года сверхсекретное подразделение «Альфа» находилось в личном подчинении генерального секретаря и руководства КГБ.
Полное название подразделения до августа 1991 года – группа «А» службы ОДП 7-го Управления КГБ СССР. Первоначально количество сотрудников не превышало 40 человек. Комплектовалось, в основном, из сотрудников КГБ СССР, прошедших специальную подготовку и годных по состоянию здоровья к службе в ВДВ.
Целевое назначение группы «А» – борьба с терроризмом и другими экстремистскими действиями, которые связаны с захватом заложников, транспортных средств, государственных объектов на территории СССР и за рубежом.
К моменту развала СССР насчитывала около 500 офицеров. (Отделения в Киеве, Минске, Краснодаре, Екатеринбурге, Алма-Ате).
В настоящий момент группа «Альфа» подчиняется ФСБ.

наза. Определите, пожалуйста, этот жанр во всех красках и деталях.

В.Ш.: Мы не стараемся замыкаться только на походовых играх, так же как и на исторических стратегиях. Основная «фишка» проекта «АЛЬФА антитеррор» – в его неординарной системе боя, за основу которого была взята система игры ***Combat Mission***, после чего она была соответствующим образом доработана и улучшена. Вкратце это выглядит следующим образом: в игре пауза – трава не колышется, люди замерли – мы раздаем приказы бойцам – потом жмем кнопку GO, и компьютер производит «расчет хода». После чего мы 30 секунд фактически наблюдаем фильм, в котором наши солдаты выполняют приказы в зависимости от ситуации, развивающейся на поле боя, и своих параметров. При этом игрок не может вмешаться в происходящее в этот момент на экране. Он может «промотать» время вперед, или, наоборот, поставить на паузу, или проиграть в обратном порядке, как при просмотре фильма. Когда 30 секунд игрового времени заканчиваются, снова наступает фаза раздачи команд. Игрок может переназначить команды, либо просто сразу нажать GO. Соответственно, в промежутке времени, когда игрок не может вмешаться в происходящее, бойцы сами определяют, как им реагировать на неожиданные события. Это особый драйв – игроку приходится думать, кому какую команду отдать, ведь потом целых 30 секунд в течение боя уже нельзя будет вмешаться. При этом можно записать прохождение миссии целиком и потом просмотреть как один большой фильм.

PC ИГРЫ: Жизнь спецназовца, понятно, скучной не назовешь. В игре это можно выразить, скорее всего, широким спектром различных миссий?

В.Ш.: Даже спорить не буду, потому что мы действительно стараемся максимально разнообразить миссии в игре. Прежде всего, предполагается несколько четко разделенных типов миссий и несколько «смешанных». Часть миссий будут просто штурмовыми. Будут задания по прикрытию конвоя или по оказанию помощи уже попавшим в засаду. Будут и stealth-миссии. Зачастую у нас в подчинении будет только пара снайперов, и потребуется выбрать позицию, выдвинуться на нее, и произвести всего 1 выстрел (на второй уже шанса не будет), после чего отойти к точке эвакуации. Отдельно стоят миссии по организации засад и освобождению заложников. Если в начале такой миссии нам придется скрытно выходить на позиции,

стараясь не нервировать террористов, то после начала штурма у нас уже не будет времени ползать и прятаться. Там уже все решают секунды...

PC ИГРЫ: «АЛЬФА», как никакая другая игра, должна требовать полного погружения в игровой процесс, прямо-таки перевоплощения игрока в спецназовца. Чем нам поможет в этом сама игра?

В.Ш.: В первую очередь – визуальный ряд и географическое соответствие. Во-вторых, мы стараемся выдержать «армейский» стиль. И в брифингах, и в общении внутри игры. Возможно, человеку со стороны все эти армейские условности, вроде того, как пишутся приказы, как ставится боевая задача – покажутся полной глупостью, но это часть атмосферы.

Конечно же, в игре будут и скриптовые сцены, но лишь как дополнение. Главное – само действо на экране монитора. Мы постарались соединить два противоположных факта – сделать красиво и достоверно. Надо отдавать себе отчет, что спецназовский дух – это суровость и жестокость реальности, а не зализанная попсовость трэш-сериалов в духе «Спецназ».

PC ИГРЫ: Какова роль главного героя? Следуете ли вы принципу «кто был ничем, тот станет всем»? Что станет главным акселератором для продвижения игрока и какова его финальная цель?

В.Ш.: Игрок не имеет ярко выраженной финальной цели. Это просто кусок жизни одного человека, промежуток жизни страны... Причем очень трудный промежуток. Люди, с которыми игрок начинает службу, будут становиться опытнее и... стареть. Новые звания, рост характеристик и тренировки. Все это нужно, чтобы более эффективно действовать в будущих войнах, в следующих миссиях. Это судьба офицера. За успешно выполненные задания мы будем получать поощрения и хорошее отношение со стороны командования, а это открывает доступ к новым видам оружия, ордена для подчиненных, возможность улучшить подготовленность бойцов...

Игра заканчивается на пике карьеры, когда в реальной жизни человек перестает участвовать в полевых операциях и получает должность в штабе или уходит преподавать в академию. Фактически, это просто возможность прожить другую жизнь. Не во всех подробностях, но с участием в самых ярких эпизодах – несомненно...

PC ИГРЫ: Вы захватили промежуток времени с 1984 года и до наших дней. А ведь это время серьезного прогресса и изменений, в том числе в военной технике. Насколько отвечает реальности арсенал и экипировка солдат?

В.Ш.: Со временем доступное снаряжение будет меняться. Самый большой арсенал, конечно же, появится только в наше время.

И если в 1984 это будут в основном АКС-74 и СВД, РПГ-7, то в наши дни выбор будет включать все последние разработки в этой области: ВСК, АК-103, В-94, РПО-А (только для общеармейских операций). Кроме того, будет меняться и внешний вид солдат, форма, техника...

В игре предполагается наличие техники, некоторые миссии нельзя будет выполнить без грамотного использования доступных транспортных средств. На текущий момент могу сказать, что в игре точно будет БМП-2 и МТ-ЛБ.

PC ИГРЫ: Что нам смогут противопоставить вражеские силы, их арсенал, их «электронный мозг»?

В.Ш.: Рассказывать про искусственный интеллект игры бесполезно, надо видеть его работу в действии. В игре будут персонажи, чьими прототипами послужили реальные люди, но не более того. Основной козырь противников – их знание местности и численность. В большинстве штурмовых операций противников будет больше. Но не во всех миссиях, будут

и такие задания, где силы играющего будут перевешивать силы противника. Как правило, это уже миссии «на мастерство AI». Так что скучать не придется.

PC ИГРЫ: Обратимся к графической составляющей игры. Мы привыкли выставлять все более высокие требования к каждому новому проекту, и «АЛЬФЕ» того не избежать. Тем более, эта игра расскажет миру о настоящей гордости нашей страны – одном из самых профессиональных антитеррористических подразделений. Сможем ли мы показать должный уровень графики?

В.Ш.: Зрелищность – основная «фишка» игры. А никакой зрелищности не достигнешь, не имея мощного графического движка. Мы можем похвастаться многоэтажностью уровней, относительно большими пространствами, высоким уровнем детализации, честной физикой тела. Отдельного упоминания заслуживает технология отображения деревьев и травы. Это по-настоящему трехмерные деревья и трава с детализацией до последнего листочка. Особое внимание мы также уделили городским уровням. С точки зрения сложности и тактики, именно они должны получиться самыми интересными и напряженными. Взять хотя бы тот факт, что вы можете заходить в любое здание, комнату на любом этаже.

PC ИГРЫ: Сколько уровней-миссий предполагается включить в игру, насколько отличными друг от друга они будут? Есть ли какая-то единая сюжетная линия для всех миссий?

В.Ш.: В игре будет кампания, в ходе которой нам предстоит пройти 12 миссий, связанных сюжетом. И порядка 8-10 миссий в skirmish-режиме. В этих миссиях уже можно будет управлять другими подразделениями. Здесь и спецназ МВД, и простые мотострелковые части, и даже зарубежные группы антитеррора.

PC ИГРЫ: И каково чистое игровое время, есть ли определенная нелинейность в игре, которая сможет заставить фанатов переигрывать «АЛЬФУ» снова и снова?

В.Ш.: Основная компания линейна. А долгожительство игры мы планируем обеспечить за счет многопользовательской игры и постоянных обновлений и дополнений. От отдельных миссий до новых кампаний. Причем, это могут быть как миссии, посвященные современным войнам, так и взгляды в прошлое. В том числе, различные малоосвещаемые страницы истории, от действий казачьих разъездов во времена Русско-японской войны, до ввода советских войск в Чехословакию.

PC ИГРЫ: Давайте поговорим о возможностях многопользовательской игры.

В.Ш.: В многопользовательской игре основной задачей игроков будет захват и удержание до конца игры ключевых точек (флагов), расположенных на карте. Через определенное количество ходов (или при тотальном уничтожении одной из сторон) производится подведение итогов: кто сколько захватил, какие потери нанес противнику, собственные потери. При этом, как мне кажется, одной из самых интересных черт мультиплеера будет возможность сыграть спецназами разных стран друг против друга. Например, русской «АЛЬФОЙ» против американской «Дельты»... Играть за террористов в многопользовательской игре будет нельзя.

PC ИГРЫ: Ну что же, спасибо за ответы, будем очень ждать этого проекта, и потому заключительный наш вопрос касается именно релизных сроков.

В.Ш.: Спасибо вам за вопросы! Будем надеяться, что уже этой весной вы сможете сами поиграть и оценить игру по достоинству.

«...И БОЛЬШИНСТВО НЕ УЗНАЕТ НИКОГДА...»

PC ИГРЫ: По слухам, игра базируется на вполне реальных фактах, но ведь жизнь «Альфы» – строго секретная, то же телевидение приоткрывает нам лишь некоторые моменты, прошедшие тщательную цензуру. Где вы берете основу для сюжетов своих миссий?

В.Ш.: Именно поэтому часть уже созданных миссий в финал не войдет... потенциальным террористам совсем не обязательно знать точки проникновения штурмующих групп в захваченный авиалайнер... А сюжеты мы берем из рассказов самих же альфовцев. Тех, кто участвовал в операциях. Используем воспоминания людей, участвовавших в различных событиях, фотографии местности, в том числе аэрофотосъемку, и пытаемся воспроизвести... Мы не можем на 100% повторить все, ведь у многих миссий есть видимая сторона... а есть и «подводная». Как выразился один из консультантов: «Публика видит бегущих штурмовиков с оружием, стрельбу, красивый разворот БТР в кадре... а ведь главарь банды уже полчаса как мертв, будучи отравлен внедренным агентом, и основная группа была нейтрализована вообще без стрельбы, а это так... остатки добивают... но люди этого не знают... и большинство не узнает никогда...».

«Москва на колесах». С возможностью тюнинговать «Запорожец». Забавно звучит, да? Но «Бука» заявила не пародийный квест, а симулятор водителя, живущего в Москве. В совершенно реальной Москве. И Ивану Морозу, продюсеру проекта, пришлось ответить за все. На все наши вопросы.

ТЮНИНГ «ЗАПОРОЖЦА»

Беседовал: Константин Инин

МОСКВА НА КОЛЕСАХ

PC ИГРЫ: Идея создать гонки на российских автомобилях очень давно будоражила умы наших родных игроков. Но никто почему-то не хотел браться за это. Скажите пожалуйста, как возникла идея создания «Москвы на колесах»?

Иван Мороз (далее – И.М.): Было проведено исследование рынка. Выяснилось, что тема Москвы вызывает интерес и люди готовы к игре, в которой присутствовала бы реалистичная Москва. Где у нас может присутствовать реалистичная Москва? Либо в шутере, либо в гонках.

PC ИГРЫ: И «Бука» выбрала именно гонки?

И.М.: Нет, мы делаем два проекта в Москве – «Москва на колесах» и шутер «Метро», но о нем мы пока не будем. Позже.

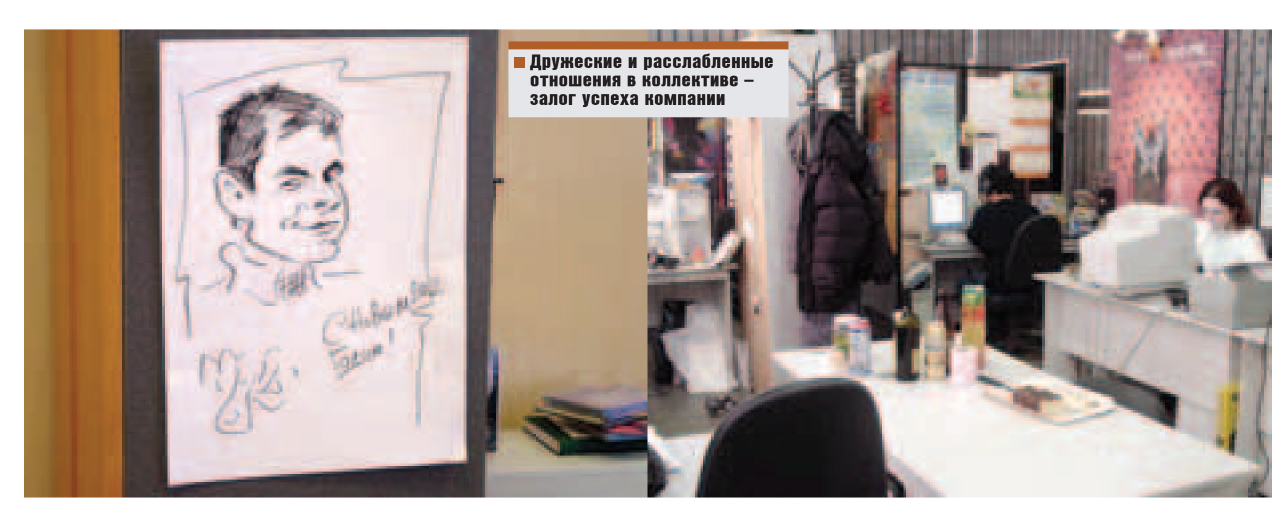
PC ИГРЫ: То есть «Москва на колесах» – это не спонтанный приступ творчества, а рассчитанный маркетинговый проект?

И.М.: Да, но уверяю, что в этом нет ничего такого ужасного. В принципе, существует два способа появления идеи игры: снизу, от разработчиков, и сверху, от издателя. Во втором случае часто отправной точкой являются именно исследования.

PC ИГРЫ: А насколько все же присутствует творчество в этом деле? Вы взяли «из народа» только вот эту центральную идею гонок по Москве или вам полностью диктуют правила игры?

И.М.: Мы многое делаем так, как хочет аудитория. Кроме исследований как таковых присутствовала обработка материалов с форумов: темы обсуждались там уже давно, материала было достаточно.

Но сказать «диктовка» нельзя: есть



Дружеские и расслабленные отношения в коллективе – залог успеха компании

В «Буке» нам показывали новые проекты...

...пугали навороченными гаджетами...

...и делились планами на ближайшее будущее

знание того, какие гонки нравятся игрокам, и мы ориентируемся на это. Игроки хотят, чтобы в игре присутствовали наши машины, и половина парка будет российским. Но это все общие вещи. Команда воплощает в игре свое видение, и это – полноценное творчество.

PC ИГРЫ: То есть, игра ориентирована исключительно на российский рынок?

И.М.: Нет. Интерес к брендам «Москва», «Кремль», «водка» и так далее присутствует у западных пользователей в не меньшей мере, чем и у российских – тоже исследования. Они видели Москву мельком в других гонках, здесь им дается возможность поездить по большой Москве. И им это будет крайне интересно!

PC ИГРЫ: Скажите, Иван, насколько «Москва на колесах» будет именно «Москвой». Это будет просто «Кремль для иностранцев и дома в московском стиле» или же коренной москвич сможет узнать в игре свой родной город?

И.М.: В пределах Садового кольца карта будет совершенно точной – возможно, мы не включим в нее некоторые самые небольшие переулки, но и только. За пределами Садового кольца – граница нашей карты пролегает в районе третьего транспортного – город будет, по крайней мере, узнаваемым. То есть большая часть игровой зоны будет настоящей Москвой – и с точки зрения карты, и с точки зрения всех ключевых строений. Все достопримечательности, узнаваемые места будут присутствовать на карте, и только некоторые промежутки мы заполним типовыми строениями. Возможно, кто-то не найдет конкретный дом, но любое место будет узнаваемым. Все лето и конец осени мы снимали город на фото и видео. Сейчас этот материал воссоздается в 3D. Еще кое-что осталось доснять летом: процесс занял намного больше времени, чем мы рассчитывали.

PC ИГРЫ: Интересно, а какова технология съемок?

И.М.: Несколько групп ходили по городу с фотоаппаратами и видеокамерами. Обычно человек просто становился на перекрестке с видеокамерой и делал круговую панораму. Этой ситуации может помешать только растительность – лето, все зеленое, если здание загорожено деревьями, то его нужно снимать дополнительно. Но это перекрестки; а вот если здание утоплено в квартал, не выходит на улицу, то начинаются проблемы. Снять его в общем виде – будет недостаточно информации. К нему нужно подойти, выбрать план, сделать несколько снимков: на обработку одного такого здания может уйти от получаса до часа. А таких «индивидуальных подходов» было достаточно – в Москве много знаковых зданий. Ну и, наконец, ребят с камерами просто гоняли.

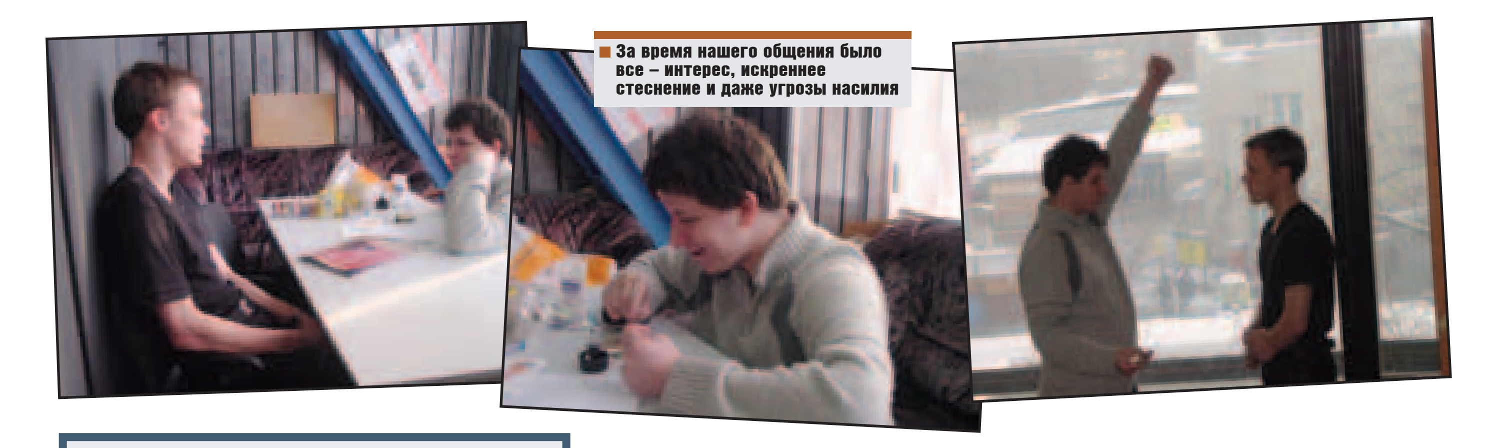
PC ИГРЫ: Да?! Это откуда, например?

И.М.: В первую очередь, с Лубянки. Еще часто были трудности с банками. Выходила охрана и требовала прекратить съемку. Где-то удавалось договориться, где-то приходилось искать обходные пути...

PC ИГРЫ: Окей, тогда допустим, что у нас есть детальная карта Москвы. Что же мы будем делать на этих улицах?

И.М.: Наш герой просто-таки «болен» машинами. Дело даже не в перспективе стать, допустим, гонщиком: просто машина и возня с ней – это для него настоящий смысл жизни. Он где-то когда-то накопил денег и купил первую машину – мы этого не застали, мы видим его уже в гараже. А теперь под нашим управлением герой зарабатывает деньги на то, чтобы тюнинговать имеющуюся машину или покупать что-то более серьезное.

Основной способ получать деньги –



За время нашего общения было все – интерес, искреннее стеснение и даже угрозы насилия

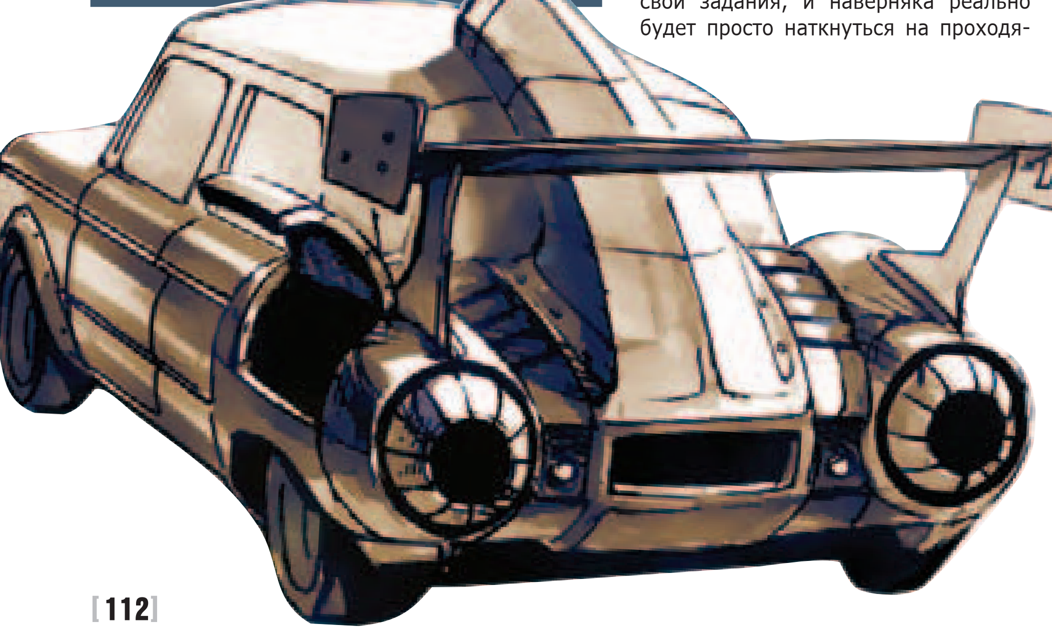
НО ШО КОНКРЕТНО?

Двадцать миссий формируют сюжет. Если учесть ответвления и побочные миссии, то всего набирается около пятидесяти. Обо всех них можно будет на время забыть – город полностью доступен: «побомбить», принять участие в гонках, просто покататься по улицам. Вопрос, какие режимы будут в игре кроме основного, пока что обсуждается, но с большой вероятностью появится нечто подобное *Crazy Taxi* – «бомбила» в экстремальных условиях. Хорошее знание Москвы – в массы!
Москва в пределах Садового кольца – это очень условная окружность с диаметром 7–8 километров. Плюс искаженная территория от Садового до Третьего транспортного. Плюс внешние локации – как минимум, будут присутствовать аэродром и танковый полигон. Теперь представь пространство игры.
Кстати, одну из команд, снимавших Москву, ограбили. Отняли видеокамеру. Догнать не удалось. Игра про Москву делается с боями. Выражаем сочувствие. А вот команда разработчиков находится в Питере. Но у них получится!

«бомбить» и выполнять миссии. Иногда нужно вовремя успеть, к примеру, в аэропорт. Иногда – проехать из пункта в пункт крайне аккуратно: допустим, мы везем нелегальный груз, и любое внимание милиции нам крайне нежелательно.
Все это происходит в условиях, очень приближенных к реальным: правила движения, трафик, зависимость ситуации от времени суток. Ночью вы не попадете в пробку. Небольшое нарушение милиция простит, а вот выезд на встречную – вряд ли.
Герой ездит по Москве так, как это происходит в реальности; сюжетная линия скрепляет игру, но центральный элемент – именно удовольствие от таких «покатушек».
В принципе, можно воспринимать «Москву на колесах» как самоучитель для водителей такси.

PC ИГРЫ: Все же – как устроен игровой мир? Вы упомянули милицию и некие нелегальные задания, то есть преступников. Кто еще живет здесь?
И.М.: Да, что-то вроде фракций, сторон в игре будет. Вопрос еще не решен до конца, но, как минимум, есть милиция, криминал и street racing: возможно, гонщики будут выдавать свои задания, и наверняка реально будет просто наткнуться на проходящую гонку и поучаствовать в ней. Возможно, будут еще какие-то группы, но этот вопрос пока что не обсуждался обстоятельно.
Что касается просто жизни города, то здесь есть два аспекта. Все, что касается машин, будет предельно похоже на реальную ситуацию на дорогах. В игре присутствуют около ста моделей автомобилей, весь трафик будет реалистичным не только по сути, но и визуально. Например, на стоянках будут стоять припаркованные машины – все, что касается автомобильной составляющей, мы делаем по максимуму настоящим и правдоподобным.
Весь остальной город тоже будет жить, но до конца модель здесь еще не проработана. Во всяком случае, город не состоит из домов и машин: пешеходы и ходят по улицам, и переходят дороги.

PC ИГРЫ: А сбивать их можно? И вообще – насколько «неправильной» будет игра? Проститутки на улицах? Перевозка наркотиков? Еще что-нибудь незаконное?
И.М.: Сбить человека вряд ли будет можно. В крайнем случае, он просто отскочит от автомобиля, встанет и пойдет дальше. Это все же гонки.
В то же время, игра уж точно не будет совершенно правильной. У вас будут задания, в которых вы должны будете перевезти некий груз. То есть, просто не зная, что лежит в багажнике. Учтя, кем выдан заказ, и условие не быть остановленным гаишниками, вряд ли можно думать, что это что-то невинное, хотя заказчик и сказал, что это плюшевые розовые слоники.
К тому же, в конце концов, одно из развитий судьбы героя – стать бандитом (альтернатива – гонщиком). Но при этом акцента на криминале не будет: в качестве гонщика или в качестве бандита – вы, в первую очередь, ездите по Москве. Это имеет большую важность.
А проститутки на улицах вполне возможны. Точно мы еще не решили, но они возможны.



КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА 2
АДСКИЕ КАНИКУЛЫ
JoWooD
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

«Бука» за работой!

В целом, по уровню неправильности игра рассчитана на 14 лет и старше. Если говорить формально.

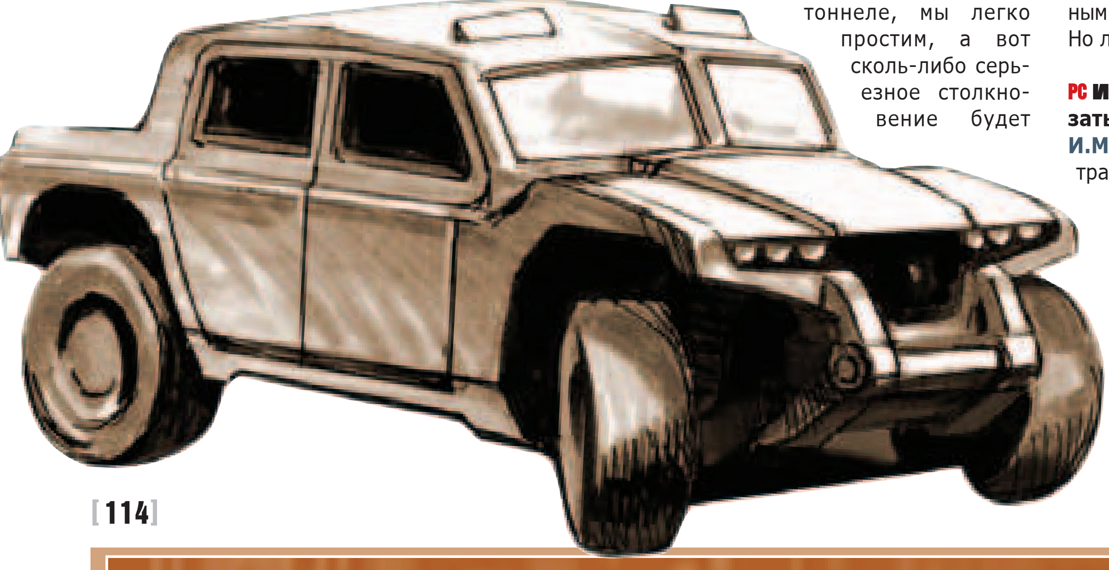
PC ИГРЫ: Звучит очень хорошо. Ладно, давайте теперь про наших железных друзей. Как обстоят дела с выбором транспорта и с его тюнингом?
И.М.: Из сотни присутствующих машин управляемых будет около 12 – от «Запорожца» до, по всей видимости, «Мерседеса». Лицензировать марки мы не станем – это неоправданно, а проблема легко обходится с помощью многочисленных заменяющих названий: «мерин», «бимер» и так далее. Естественно, все формы будут узнаваемыми.
Функциональный тюнинг – это смена двигателя, коробки передач, шин; двигателей, скажем, будет около пяти для каждой модели. Все, что должно отражаться на внешности, естественно, будет на ней отражаться: игрока нельзя лишать возможности полюбоваться новыми дисками или бампером. Не исключено, что машины будут раскрашиваемыми. Впрочем, если по количеству апгрейдов мы иногда превосходим ***Need for Speed***, то в вопросах раскраски не пытаемся за ним угнаться.
Ну, и будут уникальные сюжетные апгреды. Скажем, будет у нас дедушка – ветеран войны. У него в гараже хранится «Мессершмит». Вот двигатель от него можно будет поставить на «Запорожец». Можем показать эскизы.

PC ИГРЫ: Двигатель от «Мессера»... На «Запорожец», значит... И как с управляемостью?
И.М.: С разгоном очень хорошо. Управляемость тоже присутствует. Если затормозить.

PC ИГРЫ: Ну, ладно. А что с реализмом вождения – насколько это симулятор и что в игре происходит с физикой?
И.М.: Нет, не симулятор в любом случае. Этим мы мучить игрока не хотим. Конечно, будет переключение передач и альтернативная автоматическая коробка...

PC ИГРЫ: В том числе на «Запорожце»?
И.М.: Ну да. А что?

PC ИГРЫ: Да нет, все в порядке.
И.М.: Так вот, будут передачи, заносы, классический срыв заднего моста и другие общие вещи, но речь идет, все же, об аркадном управлении. Ездить нужно аккуратно и по правилам, но уметь водить машину необязательно.
А физика будет весьма точной. И повреждения машины будут высчитываться достаточно точно – самые минимальные вещи, такие, как слегка зацепленная стена в тоннеле, мы легко простим, а вот сколь-либо серьезное столкновение будет отражаться на параметрах машины – упадет скорость, снизится управляемость. Совсем разбить машину, правда, будет нельзя: вы получите нечто, перемещающееся со скоростью пять километров в час.
Это нужно везти в гараж.



PC ИГРЫ: А если у нас нет денег на починку?
И.М.: Тогда все.

PC ИГРЫ: Мило. Ладно, тогда пообещайте нам напоследок что-нибудь про красоту. И мы, наверное, пойдем.
И.М.: Мы концентрируем внимание на определенных сторонах игры: это «Москва на колесах» – мы делаем настоящий город. Скажем, хоть повреждения и будут отражаться на машине, но оторвать ей, допустим, капот будет нельзя – ремонт машины не является нашей центральной задачей. А вот количество машин в кадре может доходить до пятидесяти – и с помощью этого, точно так же, как с помощью огромного числа марок, достигается та самая реалистичность трафика. Наша задача – чтобы игрок по-настоящему почувствовал себя в Москве. В красивом городе. Кстати, у нас есть смена дня и ночи, но действие происходит только летом – именно из соображений эффектности.
Что касается технологического аспекта – мы используем все современные методы. Достаточно сказать, что минимальным требованием будет третий GeForce. Но лучше, все-таки, четвертый.

PC ИГРЫ: А можете сейчас показать что-нибудь?
И.М.: Ну, есть некое тестовое пространство...

На этом нужно закончить. Дома в тестовом пространстве стояли не на своих местах, местность мы осматривали из окон не едущей, а летящей машины, но в целом было понятно: «PC ИГРЫ» попрощались с разработчиками «Москвы на колесах» ненадолго.

Вместе мы откроем самые страшные тайны игр…
Одолеем орков и срубим деньги на кибер-чемпионатах…
И, конечно, весело проведем время!
PC gamez
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC gamez
ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

ИГРА МЕСЯЦА

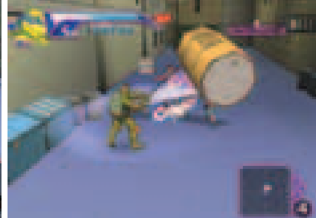
SPELLFORCE:
THE ORDER OF DAWN

Все издатели обычно пытаются «спихнуть» свои релизы к новогодним и рождественским праздникам, так что в феврале-марте наступает традиционное безрыбье. Мы уж было думали, что этот номер будет без игры месяца – но, к счастью, ошиблись.

Похоже, давняя мечта о скрещивании RTS с RPG наконец сбылась. Причем сбылась в нормальной, вполне играбельной форме, а не в виде неубедительных попыток присобачить «декоративные» ролевые атрибуты и характеристики к обычному RTS'ному геймплею, как это обычно делается.

Мы вообще любим жанровые гибриды, а когда они еще и качественно сделаны – тут уж мы просто не можем устоять, и, утирая слезы умиления, без всяких разговоров награждаем игру «Золотым кулером». Так произошло и на сей раз.

За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин e-shop.



РЕЦЕНЗИИ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5
Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0
В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5
Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0
«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5
Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0
Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5
Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0
Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

БАСТАРД-КРАСАВЧИК

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

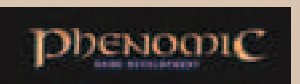
PC

ЖАНР ИГРЫ	Role-Playing Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	JoWooD Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Phenomic Game Development
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	spellforce.jowood.com

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
СТРАНА ИГР ПУТЕВОДИТЕЛЬ
3 (07), март 2004

Плавающие в воздухе цифры – не симптом сотрясения мозга у героини, а величина наносимых повреждений

Смена времени суток выполнена лучше, чем где бы то ни было. Да и эльфийки на закате особенно хороши



О КОМПАНИИ

Разместившаяся в Германии Phenomic Game Development была основана в 1997 году Волькером Вертичем (Volker Wertich), отцом легендарных *Settlers*. Он лично работал над первой и третьей частями серии. *SpellForce* стала первым проектом Phenomic Game и, судя по всему, полностью оправдала амбициозное название компании.

Текст: Роман Епишин

Смелые, но малонаучные эксперименты по скрещиванию RTS с RPG ведутся уже достаточно давно. Сегодня каждая новая стратегия бьет себя пяткой в грудь, громогласно заявляя, что ее ролевые элементы – самые ролевые в мире. Вспомним хотя бы недавние *Lords of Everquest* и *The Lord of the Rings: War of the Ring*. Однако подобные проекты не имеют ни малейшего понятия о настоящем сплаве стратегии и ролевой игры. Role-Playing Strategy – так окрестим родившийся в творческом пламени гибрид двух жанров. На мой взгляд, самыми яркими его представителями до недавнего времени оставались обе части отечественных *«Аллодов»*. Но вершиной развития RPS оказалась во многом необычная и шокирующая *SpellForce: The Order of Dawn*.

СКАЗКА НА НОЧЬ

Упоминание «Аллодов» будет уместно еще и по другой причине. Если ты помнишь, проект **Nival Interactive** погружал нас в мир, состоящий из разбросанных в Астрале островов-аллодов, перемещаться по которым можно было лишь с помощью порталов. Как ни странно, в SpellForce мы сталкиваемся с точно такой же ситуацией. Сюжетная завязка гласит: некогда стройный и красивый мир был расколот на множество частей войной тринадцати самовлюбленных магов. Адепты волшебной палочки высвободили демоническую силу Элементов и в итоге набезобразничали так, что от всех обширных континентов остались лишь разрозненные острова, соединенные все теми же вездесущими порталами. Теперь и этим огрызкам былого величия угрожает мировое зло с полным боекомплектом: ордами кровожадных гоблинов, орков, троллей и нежити. Думаю, дальнейшую душещипательную и старую как мир историю ты сможешь продолжить сам. Кого принято звать для наведения порядка в столь плачевных ситуациях? Верно, нас.

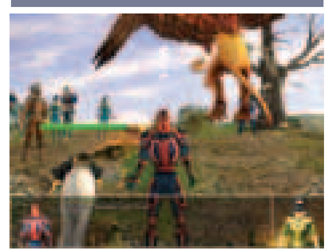
Однако народ мы не бескорыстный. Если вы, господа разработчики, хотите, чтобы геймеры всего мира принялись в едином порыве расхлебывать заваренную вами сюжетную кашу, будьте добры предоставить все условия: красивую, впечатляющую графику; интересный, динамичный геймплей; оригинальную, затягивающую атмосферу. С радостью готов доложить, что сотрудники **Phenomic Game Development** свои обязанности знают, принимают и выполняют.

ФЕНОМЕНАЛЬНО!

Еще на стадии разработки студия Phenomic Game встряхнула игровую общественность совершенно невероятным видеороликом на основе игрового процесса. Он продемонстрировал доселе невиданную в стратегических играх детализацию вкупе с огромными армиями самых разнообразных юнитов. Картины дневных и ночных баталий были сдобрены высокок-

Казалось, эти феерические отрывки навсегда останутся лишь хитрым маркетинговым ходом, не более. К счастью, я ошибся

УСЛУГА ЗА УСЛУГУ



В лучших ролевых традициях SpellForce располагает не только основной сюжетной линией, но и огромным числом побочных квестов. Некоторые из них весьма забавны. Например, тебе представится возможность вернуть дантисту похищенный у него гоблинами набор стоматологических инструментов. Помощь чаще всего вознаграждается классическим методом – полезными предметами.

Дивный город – не сюжетная локация. Он построен своими руками и каждое здание строго функционально!

Взирай на баталии с высоты птичьего полета или ныряй в самую гущу событий с видом «из-за спины»

■ Титан подкрался незаметно...

■ Рядовая локальная стычка. Игра способна на большее

НЕОБУЧАЕМЫЕ

■ К сожалению, набираться ума-разума в ходе многотрудных сражений сможет лишь твой герой. Рядовые юниты и даже пришедшие из монументов другие герои обучению не подлежат. Характеристики последних прописаны в используемой для их вызова руне. Иными словами, если хочешь заполучить в напарники более сильных воинов и магов, ищи соответствующие руны.

■ Магические кольца, посохи, мечи... Diablo помнишь?

лассными световыми спецэффектами и красочными сполохами заклинаний. Признаюсь, увидеть подобное на своем мониторе я не рассчитывал и после релиза. Казалось, эти феерические отрывки навсегда останутся лишь хитрым маркетинговым ходом, не более. К счастью, я ошибся.

В основе игрушки лежит графический движок KRASS, использовавшийся, как ни странно, в подводном экшене ***Aquanox 2: Revelation***. Трудно себе представить, насколько кропотливую работу пришлось проделать программистам студии, приспосабливая технологию, изначально созданную для обработки подводных глубин, под свои нужды... Но получилось у них на твердое «отлично». Основные графические достоинства SpellForce – детализация и анимация. Далеко не каждая стратегия и даже RPG может похвастаться столь правдоподобно анимированными юнитами, проработанными вплоть до пальцев на руках *[а как же пальцы на ногах? Без них ни о какой боеспособности юнитов речи быть не может! – ред]*.

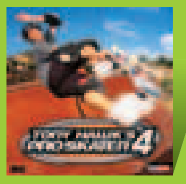
Такая жизнь – сплошная скука, пока не появляются они... Нет, не верблюды, а могущественные волшебные монументы

■ У всех заклинаний имеется уникальная визуализация. Отличный стимул для ночного рейда одними магами

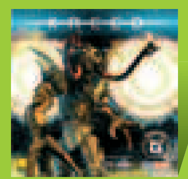
■ Два титана – это серьезно. Всего же можно собрать шесть могучих воинов – по одному от каждой расы

КАЖДОМУ ПОДПИСЧИКУ ПОДАРОК!

ОДНА ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ИГР НА ВЫБОР:



Tony Hawk's Pro Skater 4

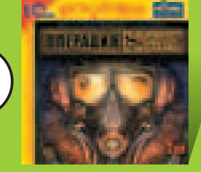


Kreed

3

Сфера

4



Silent Storm

5

Демиурги II

ПОДПИСКА

6 МЕСЯЦЕВ

540 рублей

Каждому подписчику подарок: отметь в купоне одну из игр

12 МЕСЯЦЕВ

1080 рублей

Каждому подписчику подарок: отметь в купоне одну из игр

Предложение действительно при оплате по данному купону

до 30 апреля

ДЛЯ ЭТОГО НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Указать выбранную игру в купоне
3. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

по электронной почте: subscribe_pg@gameland.ru

или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

БЕСПЛАТНАЯ Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "PC ИГРЫ"

☐ На 6 месяцев начиная с ________________

☐ На 12 месяцев начиная с ________________

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

☐ **3 CD**

☐ **DVD**

(выбери комплектацию)

Я выбираю игру: 1○ 2○ 3○ 4○ 5○

Ф.И.О. ____________________

индекс ____________ город ____________

улица, дом, квартира ____________________

телефон ____________ подпись ____________ сумма оплаты ____________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "PC ИГРЫ"	
с 2004 г.	

Подпись плательщика

Кассир

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "PC ИГРЫ"	
с 2004 г.	

Подпись плательщика

Квитанция

Кассир

Так из монументов рождаются герои. Обычно бывает наоборот

Не поверишь – этих милых толстячков зовут «урки»

Смерть товарищей не остановит орду

Весомый взнос в копилку внешнего великолепия вносят бесподобные закаты и восходы, которые я могу сравнить лишь со сменой времени суток в ***«Пиратах Карибского моря»***. Правда, живописные земли SpellForce окрашиваются кровавым сиянием прямо на твоих глазах, в самом что ни на есть реальном времени. Плавно тянутся по земле тени, гаснут последние лучики засыпающего светила; не спеша восходит Луна, заливая мир серебром. И плюс еще все те приемы динамичного цветного освещения с резкими мечущимися тенями, что демонстрировал видеоролик. Разработчики их реализовали! Пардон за пафос, но графически игра великолепна.

ТИТАНИЧЕСКИЕ СИЛЫ

Кроме рядовых юнитов, каждая из шести рас располагает особым воином – титаном. Как нетрудно догадаться из названия, существо отличается особой живучестью и силой атаки, одновременно оказывая положительное влияние на союзные войска. Впрочем, баланс игры проработан очень хорошо, поэтому слабые места есть у каждого титана. Так, Treeant эльфов устойчив к ледяной, но уязвим перед огненной магией. Каменный гигант гномов – Rocksmith – напротив, только сильного холода и боится. Эти особенности вносят дополнительный тактический элемент в сражения, заставляя тщательно подбирать на каждое вражеское действие свое хитрое противодействие.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ СМЕСЬ

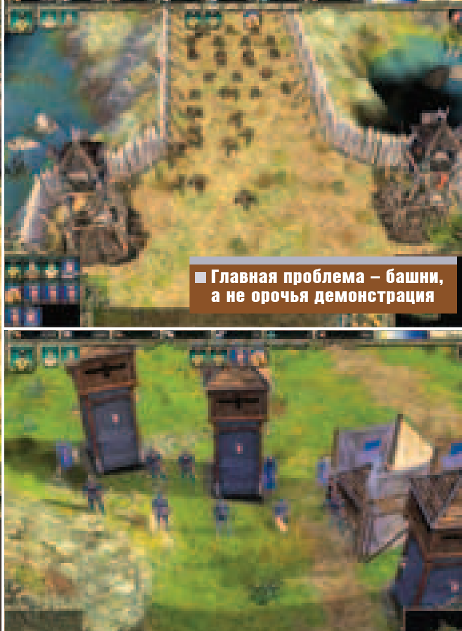
Исторический момент. Мы с тобой являемся свидетелями редкого явления – игровой процесс ничуть не менее великолепен, чем графика. Дьявольский коктейль из двух жанров начинает замешиваться еще до непосредственного проникновения в игровой мир. Сперва, естественно, нам предлагается создать персонажа, определив его пол, внешность, способности, специализацию и обычные показатели, вроде ловкости, силы, интеллекта и т.д. Закончил с этим? Добро пожаловать в игру.

Изначально ты совершенно один. Первые минуты SpellForce мало чем отличается от классических RPG. Ты бодро шагаешь по живописным тропам, наблюдая мир сверху, как в ***«Проклятых Землях»***, или из-за спины

Можно заметить, что щит героя свободно висит в воздухе. Странно, телекинез он при мне не изучал

Рука – часть вполне реального здания, которое можно построить в игре. Называется оно White Hand

А говорили, они питаются мухами...


Главная проблема – башни, а не орочья демонстрация

своего альтер-эго, как в ***Gothic***. Отвешивая оплеухи враждебным представителям местной фауны, игрок общается с попадающимися по пути NPC, набирает квесты – одним словом, ведет себя в точности так, как положено себя вести добропорядочному ролевику. Но такая жизнь – сплошная скука, но все меняется, когда приходят они... Нет, не верблюды, а могущественные волшебные монументы. В них-то и кроется изюминка SpellForce.

С самого начала опасных странствий твой герой или героиня (кстати, в игре есть очень симпатичные модели) располагает небольшими, но регулярно пополняемыми наборами рун. Один – для вызова героев (как раз с помощью монументов), другой – для вызова рядовых юнитов. Последние могут принадлежать не только к племени homo sapiens, но и к расам орков, гномов, эльфов, темных эльфов и троллей. Соответственно, истинное батальное веселье наступает как раз с формированием огромной смешанной армии. Правда, чтобы сколотить войско, мало поколдовать над монументом. Придется добывать ресурсы (благо, у каждой расы есть свои рабочие), строить здания, проводить различные апгрейды; в общем, заниматься привычной для знатоков RTS деятельностью.

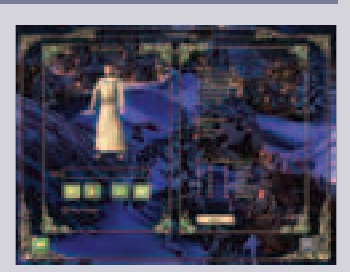
В ходе многочисленных и практически непрерывных сражений герой набирается опыта, набивает безразмерные вещмешки десятками полезных и не очень предметов, обучается новым способностям и заклинаниям. С одной стороны – жаркие масштабные битвы с сотней трехмерных бойцов на экране, с другой – привычная, интуитивно понятная ролевая система, виденная нами в десятках RPG.

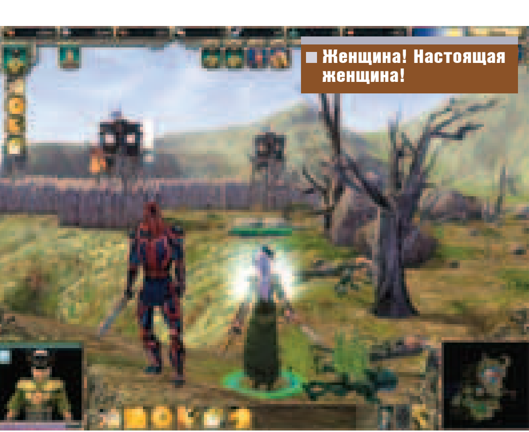
ГЕРОЙСКИЕ КАПРИЗЫ

К сожалению, разработчикам не удалось переплести стратегическое и ролевое управление так же органично, как RTS- и RPG-элементы. По войсковой части нареканий почти нет – со всеми нюансами там справляется довольно неглупый AI. Солдаты впол-

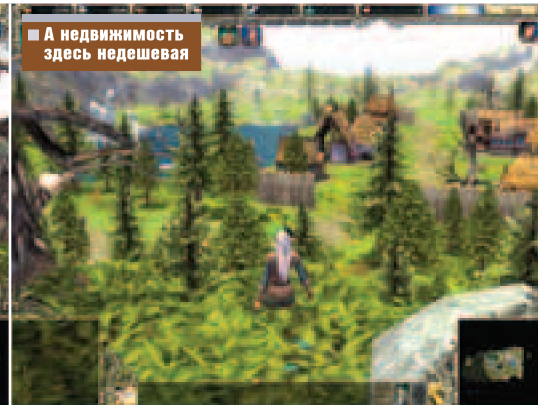
PRACTICE MAKES PERFECT

В игре реализована гибкая ролевая система, позволяющая создать огромное количество уникальных персонажей. По мере накопления героем опыта, ты сможешь развивать одно или несколько из семи умений: Владение Легким Оружием, Владение Тяжелым Оружием, Дистанционный Бой, Белая Магия, Стихийная Магия, Ментальная Магия и Черная Магия. Для каждого умения также наличествует 3-4 специализации – например, Смерть, Некромантия, Проклятие в Черной Магии. Параллельно с постепенным увлечением героя тем или иным умением будут расти и такие базовые характеристики, как Сила, Выносливость, Ловкость, Скорость, Интеллект, Мудрость, Харизма.




Женщина! Настоящая женщина!

И оркам хочется любви...


А недвижимость здесь недешевая

■ Красиво? А ведь все это принадлежит тебе!

■ Города – центры обитания щедрых на квесты NPC

■ В такие бы места, да на шашлычки

не самостоятельно атакуют; отступают, получив свою долю смертельных ранений; грамотно выстраиваются на поле боя, оставляя стрелков и магов за линией бойцов с холодным оружием (для построения армий также предусмотрены три типа формаций). Иногда, правда, воины напрягают излишней инициативностью – оказавшись без присмотра, убегают сеять светлое, доброе, вечное прямо в гущу вражеских войск. К счастью, такие поползновения скорее редкость.

С героем игрока сложнее. Он, напротив, предпочитает держаться в стороне от схватки, чем здорово осложняет процесс самосовершенствования. И если героя-воина еще можно забросить в самую сечу, вынудив с мечом в руках спасать свою шкуру (попутно прокачивая характеристики), то с лучником все не так просто. Упрямой бестии придется каждого нового врага для атаки показывать отдельно, что в кипящем бою совершенно нереально. Соответственно, опыт герои-стрелки набирают медленнее. И еще: я, сколько ни бился, не нашел способа сражаться с супостатами при позиции камеры от третьего лица. Не функционирует ни классическая экшеновая раскладка, ни point & click. Так что большую часть времени все равно придется взирать на происходящее сверху вниз.

ОБРЕЧЕННАЯ НА УСПЕХ

Но, по правде говоря, все эти недочеты в управлении – сущие пустяки на фоне игры в целом. Phenomic действительно произвела на свет феноменальный проект, не имеющий на сегодняшний день достойных конкурентов в своем весе. Все обещания были с честью выполнены, а заявленные идеи – с достоинством реализованы. И пусть не пугает тебя заезженный до дыр сюжет. В случае со SpellForce: The Order of Dawn превосходная графика и пленительный геймплей перекрывают все известные недостатки. Играй! И да не останется в землях наших ни одного небитого орка!

ФАКТЫ

6 подвластных игроку и более 30 враждебных рас

9 видов рядовых юнитов у каждой играбельной расы

4 школы магии с 3-мя специализациями внутри каждой

4 глобальных типа заклинаний

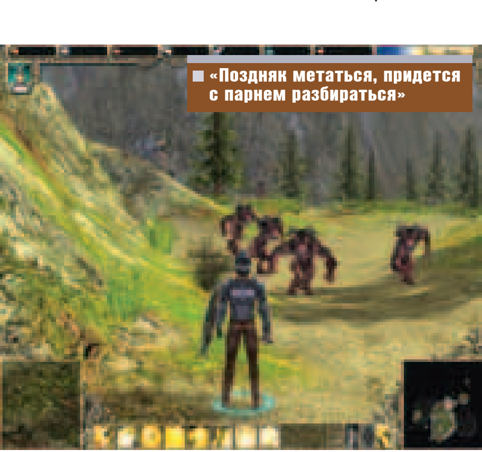
■ более 14 видов зданий для каждой играбельной расы

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

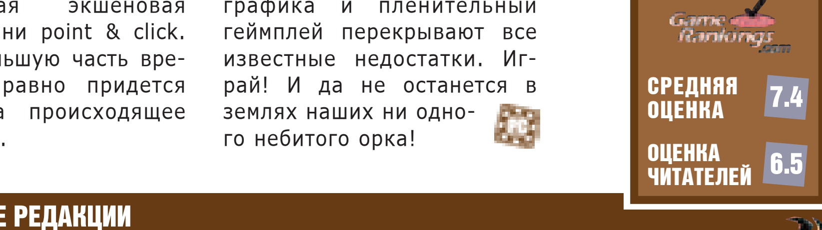
GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.5



■ «Поздняк метаться, придется с парнем разбираться»



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Удачное сочетание стратегических и ролевых элементов, масштабные сражения
– Опыт набирает лишь герой игрока; приходится долго добираться до цели

ГРАФИКА 9.0
+ Высокая детализация, динамические проекционные тени, отличное освещение
– За удовольствие надо платить: посмотри на системные требования

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Оригинальная озвучка рас, торжественно-пафосные композиции
– Голоса некоторых совершенно разных персонажей подозрительно похожи

ДИЗАЙН 8.0
+ Уникальные юниты и архитектура для каждой расы; титаны сделаны стильно
– Большинство локаций похожи друг на друга, есть риск немного заскучать

УДОБСТВО 7.0
+ Старый добрый point&click годится и для RTS, и для RPG, и для их гибридов
– Нефункциональный вид от третьего лица, мало команд для управления войсками

ИТОГО
Самый красивый и интересный симбиоз RTS/RPG на сегодняшний день. Рекомендуем!

8.5

X2: THE THREAT (X2: УГРОЗА)

ЭКОНОМИСТЫ В ОТКРЫТОМ КОСМОСЕ

Текст: Роман Епишин

Спецэффекты, дизайн кораблей, да и сам космос действительно впечатляют

Вот за такое лихачество и сажают. Соблюдай правила космического движения!

ЖАНР ИГРЫ	Space Sim
ИЗДАТЕЛЬ	Enlight Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый диск/Медиа 2000
РАЗРАБОТЧИК	Egosoft
ПОЙДЕТ	Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.x2thethreat.com

Десятки безвозвратно пропущенных уроков математики, бессонные ночи космических странствий, нарисованные от руки галактические карты... Все это олицетворяет для меня X: Beyond the Frontier, увидевший свет в 1999 году. Однако тогда и сам я смотрел на вещи с радостным оптимизмом, а не критичным прагматизмом; и сама игровая концепция свободно живущей вселенной была востребована. По сути, X: Beyond the Frontier стала первой игрой с таким открытым геймплеем со времен поседевших Elite и Privateer. X2: The Threat явился на свет в совсем других условиях, когда трава уже не казалась такой зеленой, мороженое – таким сладким, а будущее – таким радужным. Некоторое пресыщение общественности тоже сыграло свою роль, ибо со времени выхода оригинального X аналогичную концепцию реализовали в сетевой Eve Online и вполне удачной Freelancer. Иными словами, претендовать на успех прародителя сиквел объективно не может, хотя и очень старается.

SPACE IS BIG. REALLY BIG.

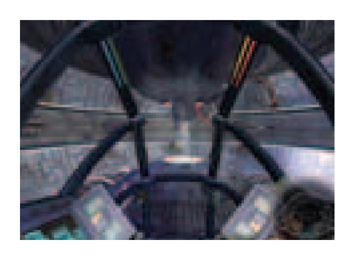
Со времен оригинала космические игровые пространства ничуть не уменьшились – скорее наоборот. Мы вновь погружаемся в гигантскую вселенную развитых галактических цивилизаций, где живут и сотрудничают шесть могущественных рас, а разные планетные системы соединены традиционными Вратами. Увы, этот необъятный мир выглядит уже совершено привычно. Да и интрига погружения в его некогда таинственные глубины исчезла. В оригинальной игре ты выступал в роли пилота-испытателя, которого в результате неудачного эксперимента с гиперпространством случайно забросило в чужую галактику. Теперь же ты – обычный заключенный; бывший летчик, досрочно освобожденный из тюрьмы за свои выдающиеся профессиональные качества. Отблагодарить своих освободителей ты должен верной службой.

Миссии, разумеется, варьируются от торговых до боевых, включая в себя еще и транспортные операции с перевозкой живых пассажиров – нечто новое для жанра. Тем не менее, наряду с сюжетными заданиями к нашим услугам сотни побочных квестов, а также обычная торгово-пиратская деятельность. Получить квест-шабашку можно на любой станции/фабрике/ферме, а торговые операции вообще лежат целиком и полностью на твоих плечах. Покупай дешевле, продавай дороже; пиратствуй – и снова продавай. Все как в старые добрые времена... И в этом-то и проб-

Даже когда в безвоздушном пространстве вопреки законам физики начинает пахнуть жареным, игра не становится увлекательнее

О КОМПАНИИ

■ Коллектив разработчиков Egosoft проживает на землях Германии. Команда начала свой путь в 1999 году с симпатичного и увлекательного космического симулятора X: Beyond the Frontier. Затем последовал аддон X-Tension, а сегодня мы разбираем по косточкам полноценный сиквел X2: The Threat.



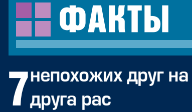
лема. На первых порах игра оказывается неожиданно скучной, ибо сводится к монотонной добыче денег. Чтобы получить доступ к управлению крейсером, сколотить свой флот, построить свои заводы и фабрики, игрок должен располагать огромным начальным капиталом. Заработать же его можно только в долгих путешествиях по десяткам планетных систем – на скорости окочурившейся черепахи. Скоротать скучные путешествия не помогает даже ускоритель времени, Singularity Engine Time Accelerator (SETA).

НАСИЛИЕ – ПОСЛЕДНЕЕ УБЕЖИЩЕ БЕСПОМОЩНОГО

Ты вполне справедливо можешь задать вопрос: «А разве сражения не разнообразят полеты?». К сожалению, нет. И вот парадокс: казалось бы, в игре есть все для отличных звездных заварушек. Десятки боевых кораблей разных классов, многочисленные разновидности энергетического и ракетного вооружения, энергощиты. Сам сюжет, где-то на заднем плане основных действий повествующий о нависшей над известным цивилизованным космосом угрозой извне, толкает игрока на военное противостояние...

Но на практике все куда прозаичнее. Так, пираты начинают проявлять интерес к твоей персоне лишь по достижении тобой определенного уровня известности. Однако даже когда в безвоздушном космическом пространстве вопреки законам физики начинает пахнуть жареным, игра не становится более увлекательной. Проблема в самой динамике сражений. X2: The Threat – не Freelancer; а до китов вроде Homeplanet, Starlancer, Descent: Freespace ему по части постановки боев вообще как до Луны пешком. Сказывается и слабость физической модели, и качество спецэффектов (на фоне в целом красивой, технологически современной графики). Вот и получается, что военные действия в игре – лишь побочная часть геймплея, а ядро его заключается в экономической деятельности.

ФАКТЫ



- **7** непохожих друг на друга рас
- **6** классов звездолетов – от разведчиков до авианосцев
- более 50 кораблей, различных снаружи и изнутри
- не поддающееся счету количество планетных систем
- миллионы кредитов прибыли для удачливых дельцов

ПОТЕШИМ САМОЛЮБИЕ

Игрок в X2: The Threat – отнюдь не призрак. Несмотря на то, что своей тушки в кресле пилота ты никогда не увидишь, игровой мир все же с тобой считается. Выполняя различные миссии, ты создаешь себе репутацию, и даже зарабатываешь почетные титулы от особо благодарных работодателей. Так, слава удачливого торговца откроет доступ к новым квестам, хотя одновременно и привлечет внимание пиратов. Дабы отождествление игрока с бестелесным альтер-эго было более полным, разработчики обеспечили возможность использовать личную фотографию в качестве логотипа. Как тебе перспектива лицезреть собственную рожицу на межгалактическом крейсере?

Взрыв более всего напоминает яркую фотовспышку

А снится нам трава, трава у дома

По ангарам можно бродить в скафандре

Линейный крейсер Аргона. Обладает солидной огневой мощью. Между прочим, место капитана свободно...

Гиперпространство красотой не блещет

Какой милый космический крендель

РУССКИЙ КОСМОС

Благодаря стараниям локализаторов, мы сможем познать миры X на русском языке. Все три X-проекта выйдут в России под именами X: Эпизод I – По ту сторону границы, X: Эпизод II – Мобилизация и X2: Угроза.

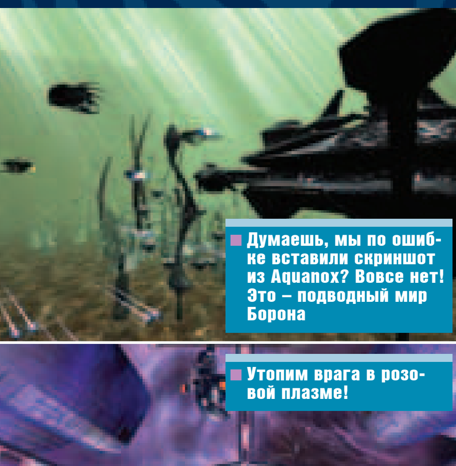
ПРИЧУДЫ ДВИЖКА

Космические корабли в X2: The Threat практически полностью лишены инерции. Сразу после безупречной в этом отношении Homeplanet на творение Egosoft лучше вообще не смотреть. Конечно, ты почувствуешь разницу в управлении истребителем и грузовиком, однако в большей степени за это следует благодарить дизайнеров. Каждый звездолет отличается собственным уникальным интерьером и приборной панелью. Предмет хоть и практически бесполезный, но в сотворении эффекта присутствия роль играет едва ли не ключевую. Тем же Homeplanet или Descent: Freespace их суперфантастические проектируемые не то в мозг, не то на сетчатку глаза интерфейсы на пользу совсем не идут.

В графическом отношении X2: The Threat также держится на гребне волны, предлагая нам насладиться действительно эффектными динамичными тенями, объемными текстурами, antialiasing'ом и прочими вкусностями современных технологий. Все это обеспечивает отменной красоты космос с облаками-туманностями, вспышками электрических разрядов, дрейфующими метеоритами и планетами. Конечно, «железную» плату за удовольствие игра требует соответствующую: последние модели акселераторов вкупе с мощным процессором (а ты как хотел? По гигантским планетным системам в реальном времени передвигается масса кораблей) и внушительные объемы оперативной памяти. Правда, при таких запросах вызывают недоумение некоторые спецэффекты. Взять хотя бы аляповатые розовые взрывы, коими порой расцвечивается экран, или столь же комичные импульсы бортовых орудий. Металлические болванки ракет особой красотой тоже не радуют, еще раз косвенно подтве-

Взять хотя бы аляповатые розовые взрывы, коими порой расцвечивается экран, или столь же комичные импульсы бортовых орудий

От ее вида пальцы героя свело непреходящей судорогой



Думаешь, мы по ошибке вставили скриншот из Aquanox? Вовсе нет! Это – подводный мир Борона

Утопим врага в розовой плазме!

рждая экономическую, а не боевую направленность проекта.
Управляется все это подсобное хозяйство просто и интуитивно – с помощью джойстика. А вот путешествовать с применением клавиатурно-мышевой рулевой тяги не рекомендую: мигрень наживешь, пытаясь прицелиться во врага или аккуратно зайти в шлюз станции. Для последнего, правда, существует комбинация горячих клавиш, коими управление изобилует. Интерфейс в целом базируется на разного рода таблицах, от обилия которых быстро начинается рябь в глазах.
Не удостоится похвалы и AI. Большую часть игры – выполняя челночные полеты – ты не будешь иметь с ним дел, но в бою наверняка оценишь не то безграничный героизм, не то прогрессирующее слабоумие. А, может, со зрением у вражеских пилотов нелады. В общем, не знаю я, чем объяснить горячую любовь компьютерных звездолетчиков к тарану.

KHAAK АТАКУЕТ!

Кроме вездесущих представителей человечества, галактики населяют еще пять высокоразвитых цивилизаций: Paranid, Split, Teladi, Xenon и Boron. Все народы ведут активное торговое сотрудничество и (преимущественно) мирно сосуществуют. Сюжет X2: The Threat строится на внезапном появлении седьмой, враждебной цивилизации Khaak с совершенно необычными технологиями. Прием, согласись, избитый. Неведомыми и кровожадными пришельцами нас пугали еще в Descent: Freespace и недавнем Freelancer. Собственно, разработчики и не делают ставки на строгое сюжетное прохождение, предоставляя игроку гигантские возможности в отрыве от сценарной линии.

В «МОЛОКО»

Давайте называть вещи своими именами. В Egosoft промахнулись. Игровая общественность изголодалась по проектам иного класса. Ни для кого не секрет, что сотни тысяч людей с тоской в сердце ждут чего-то уровня безвременно ушедшего Wing Commander. Freelancer еще успел «попасть в струю», предложив яркие динамичные сражения и множество ориентированных на войну выгодных миссий. X2: The Threat не вписался. Игра обладает гигантским скрытым потенциалом в виде безграничных предпринимательских возможностей и карьеры флотоводца, однако лишь единицы докопаются до этих сокровищ. Слишком толстым слоем скучного геймплея они покрыты. Хочешь настоящих звездных войн? Тебе не сюда. Здесь правят бал экономисты.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.3

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0
+ Новые для жанра возможности. К примеру, управление целым флотом
− Долгие часы скучного геймплея, скрывающие эти самые возможности

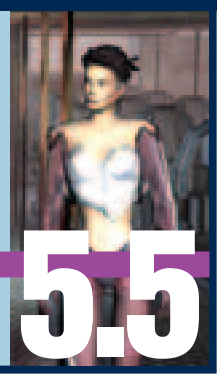
ГРАФИКА 8.0
+ Отличная детализация, красивый яркий космос, современные технологии
− Местами неудачное воплощение выстрелов, плохая анимация персонажей

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Качественная озвучка с эффектом радиошума; разнообразие звуков
− Однообразная музыка проигрывает тому, что было первой части

ДИЗАЙН 8.0
+ Модели кораблей, их интерьеры и внешний вид – выше всяких похвал
− Космические станции изнутри выглядят посредственно и однообразно

УДОБСТВО 7.0
+ Привычное управление джойстиком; множество удобных «горячих клавиш»
− Нагромождение таблиц в интерфейсе; сложности в управлении с клавиатуры

ИТОГО
Опоздавшая жемчужина оригинальности в плотной раковине однообразия



5.5

CRAZY TAXI 3

СЧАСТЬЕ НА КОЛЕСИКАХ

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Sega / Empire Interactive
РАЗРАБОТЧИК	Hitmaker
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.empireinteractive.co.uk

«Братишка, главное – береги зубы, чтобы, если что, тебя смогли опознать»

Если над кем-то висит красный бакс, значит, потенциальный клиент уже дошел до кондиции

О КОМПАНИИ

Sega не часто радует владельцев PC портами своих консольных игрушек. Но если уж радует, то по делу. Crazy Taxi 3 – самая высокотехнологичная игра в серии, хотя за те полтора года, что ее портировали, лоска могли бы навести и побольше. Кстати, скоро ждем на PC еще одного релиза от Sega – вечно юного Sonic'a.

Текст: Олег Шолохов

Метро – это не общественный транспорт. Это соковыжималка, уничтожитель нервных клеток и отрыватель ручек у всего, у чего они до недавнего времени были. Это также гарантия оттоптанных ног и помятой одежды. Зато если уметь грамотно и по делу использовать нецензурную брань и быть готовым шагать к своей цели по трупам, можно иногда даже успеть куда-нибудь приехать вовремя. В любом случае, тут ситуация такая, что хоть психуй, хоть не психуй, все равно получишь заряд бодрости на целый день.

Потому что альтернативы никакой... Какое такси! Побойся Бога! В условиях московской действительности успеть на работу можно, только если в качестве такси будет выступать бульдозер, которому все почему-то (из вежливости, наверное) уступают дорогу.

А ведь в некоторых вполне цивилизованных городах мира метро вообще нет или оно настолько непопулярно, что пользуются им только «отбросы общества». И там людям приходится рассчитывать либо на собственный транспорт, либо выискивать на улицах членов тайного ордена таксистов-самоубийц.

Но даже это не всегда помогает. Несчастные трудящиеся все равно стоят в пробках, опаздывают, получают по шее от начальства, лишаются премий, после работы приходят домой злые, ругаются с женами, халтурно исполняют супружеский долг. В результате рушатся семьи, снижается рождаемость, растет социальная напряженность, развиваются экономические кризисы.

Надеюсь, серьезность и беспросветность ситуации теперь стала вполне очевидной. И теперь на ***Crazy Taxi 3*** можно взглянуть по-новому. Это тебе не безыдейный тупой action на колесах про то, как клево быть безмозглым антисоциальным таксистом. Это утопия. Сага о том, каким могло бы быть общество, если бы на мировую арену вышли Они: короли пробок и повелители трафика. Те, кому не страшны светофоры и не ведомо назначение пешеходных зон. Они могли бы спасти человечество и повести его на борьбу с гегемонией общественного транспорта в некоторых малоразвитых государствах. В общем, чайники всех стран, соединяйтесь.

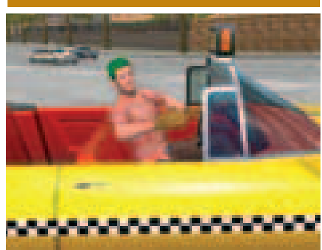
ДАВАЙ СДЕЛАЕМ ЭТО ПО-БЫСТРОМУ

Играть нужно так: устать за день как собака, злиться на всех как черт, зайти домой, громко хлопнуть дверью, запереться в комнате с компьютером, включить Crazy Taxi 3, играть. По истечении 10 минут смотреть титры, любить весь мир, петь от счастья. Петь, разумеется, панк-рок, потому что после Crazy Taxi 3 тебе все равно ничего другое в голову не полезет.

Насчет 10 минут я не оговорился. При желании игра действительно проходится примерно за такое время. Точнее, не вся игра, а один из режимов. А можно в него же играть и час, и два. Здесь по этому поводу лучше вообще не напрягаться. Если тебе хо-

Это тебе не безыдейный тупой action на колесах про то, как клево быть безмозглым антисоциальным таксистом. Это утопия.

ВЫБОР ТАЧКИ



Удивительно, но при выборе автомобиля и его водителя руководствоваться нужно исключительно эстетическими предпочтениями. Никакой разницы в поведении разных машин на дорогах нет. Правда, сами таксисты иногда перебрасываются парой фраз (разной степени цензурности) с пассажирами, но это единственное, что отличает их друг от друга – кроме внешнего вида.

Подвозить парочки сложнее, чем клиентов-одиночек

Слева направо: Бивис, Баттхед, их брат-близнец

Что-то недоброе он задумал...

чется сюжета, тебе не сюда. Хочется осмысленности происходящего? Снова мимо. Хочется играть ради хоть мало-мальски великой цели планетарного масштаба? ...Ну, ты понял, да?

В Crazy Taxi 3 все совсем не так. Первым делом ты выбираешь себе такого таксиста, чтобы точно соответствовал твоему внутреннему «я». Если тебе всегда хотелось побыть роскошной пышногрудой красоткой, никто тебя не осудит – твое право. Чувствуешь, что тебе ближе хиппующий дедок с улыбкой Чеширского кота? Ради бога. В общем, когда ты решил, наконец, перевоплотиться в красноволосую стокилограммовую мамочку-таксистку, садишься за руль и выезжаешь на улицу.

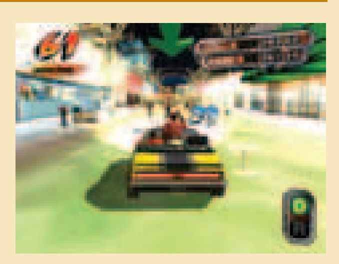
КАКОГО ХРЕНА ВЫ ТУТ СТОИТЕ

Города в Crazy Taxi 3 – это настоящий сумасшедший дом. Так что ты сразу почувствуешь себя как дома. Количество чайников на дорогах не поддается никакому подсчету, а таксистов, напротив, все меньше. Поэтому спешащие по делам пешеходы готовы глотки друг другу перегрызть за право запрыгнуть к тебе на заднее сиденье. Надо сказать, в выражениях голосующие на дорогах не стесняются, особенно когда ты, пытаясь изобразить прием экстремального вождения, впечатываешь их в стену. Но ты не обижайся, это они от радости, что ты наконец-то соизволил их подбросить.

Пассажиры попадаются самые подозрительные: сумасшедшие ученые, уличные панки, девочки-болельщицы, даже мальчики-болельщики... во всяком, случае, я надеюсь, что это болельщики, иначе я даже не хочу знать, зачем они одеваются в костюмы кроликов. На выполнение каждого заказа дается всего несколько секунд (обычно 20-30). Разумеется, в таких условиях у тебя не будет времени стоять на светофорах. Но тебя никто и не принуждает. Все обочины, кюветы и канавы – твои, если только это поможет быстрее добраться до пункта назначения. Чтобы сделать этот процесс еще более захватывающим, такси может перепрыгивать встречный транспорт и любые другие препятствия.

НЕРЕАЛЬНОСТЬ

Вопреки моде, разработчики решили не бегать по настоящим городам с линейками, циркулями, транспортирами и GPS-навигаторами, не тратить километры фотопленки, чтобы затем воссоздать реально существующие мегаполисы в игре в их первозданной красоте. Вместо этого нас ждут выдуманные города – но имеющие явное сходство с настоящими. Не узнать холмы и буераки Сан-Франциско или ночные огни Лас-Вегаса просто невозможно. Кроме того, на улицах можно увидеть закусочные и кафе,



входящие во вполне реальные сети фаст-фудов. А еще по улицам ездят грузовики с настоящим пивом. Но на этом параллели с повседневностью и заканчиваются.

Доехать до финиша в таких условиях почти нереально

5 секунд, полет нормальный. Правда, по приземлении придется поцеловать столб

Башню процесс езды по городу сносит капитально.

Благо, думать не надо ни о чем. Машину побить нельзя, задавить невинных пешеходов – тоже, даже за сохранность муниципальной собственности (столбов, витрин, ограждений) можно не волноваться. Постоянная нехватка времени только подливает масла в огонь. Смущает лишь одно – полная бесцельность происходящего. Сражаешься ты исключительно за очки. Да и то с самим собой, так как конкурентов на дороге у тебя тоже нет.

Городов в игре три, и они большие. Должно хватить надолго. Но если надоест, есть еще и целый набор мини-игр; впрочем, далеко не всегда удачных. Если, скажем, езда по футбольному полю в потоке сплошного встречного трафика или уничтожение летающих тарелок своим автомобилем – это круто, то вот муторные прыжки через горящий обруч или убийственно сложная езда по висящим в воздухе платформам – вовсе даже наоборот.

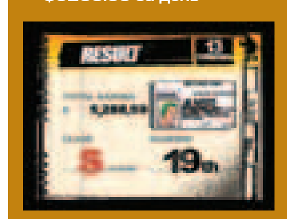
ПСИХИАТРЫ РЕКОМЕНДУЮТ

Чем Crazy Taxi 3 неизменно радует, так это обилием объектов в кадре. Однако, независимо от мощности компьютера, в настройках нельзя установить такую дальность прорисовки, чтобы прямо перед нашими глазами не вырастали фонарные столбы, двухэтажные автобусы и общественные туалеты. Автомобилям явно не помешали бы какие-нибудь блики посимпатичнее, а то иногда складывается впечатление, что ездишь на пластиковых машинках. В общем, это, конечно, не ***Need for Speed: Underground***, но с пивом и зажигательным саундтреком, которым может похвастаться игра, вполне потянет.

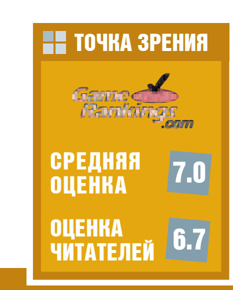
Рекомендовать игру всем не будем. Страдающим автомобильно-депрессивным психозом – да; вандалам-маньякам, желающим стать полезными членами общества, – тоже можно. Остальным пробовать на свой страх и риск. Затянуть-то затянет, но и надоесть может очень быстро.

ФАКТЫ

- **2** игровых режима
- **3** огромных города, сделанных «по мотивам» реальных
- **12** безбашенных таксистов на 12 чумовых тачках
- **25** мини-игр для тех, кто действительно любит свою работу
- Возможность заработать $5288.59 за день



ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.7

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
- \+ Игра дает возможность выпустить пар, сколько бы его ни накопилось
- – Игровой процесс лишен какой бы то ни было цели – полная безыдейность

ГРАФИКА 5.0
- \+ Множество объектов в кадре, симпатичные эффекты освещения и персонажи
- – Простенькие модели автомобилей; многие спецэффекты не на высоте

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
- \+ Crazy Taxi 3 настойчиво и небезуспешно прививает любовь к панк-року
- – Не всем нравится коммерческий панк; все композиции похожи друг на друга

ДИЗАЙН 7.0
- \+ Все персонажи – яркие индивидуальности; города радуют разнообразием
- – Отдельные зоны на уровнях откровенно скучны и неинтересны

УДОБСТВО 6.0
- \+ Минимум клавиш, задействованных в управлении, минимум нудного реализма
- – Машина не всегда реагирует на нажатие клавиш достаточно быстро

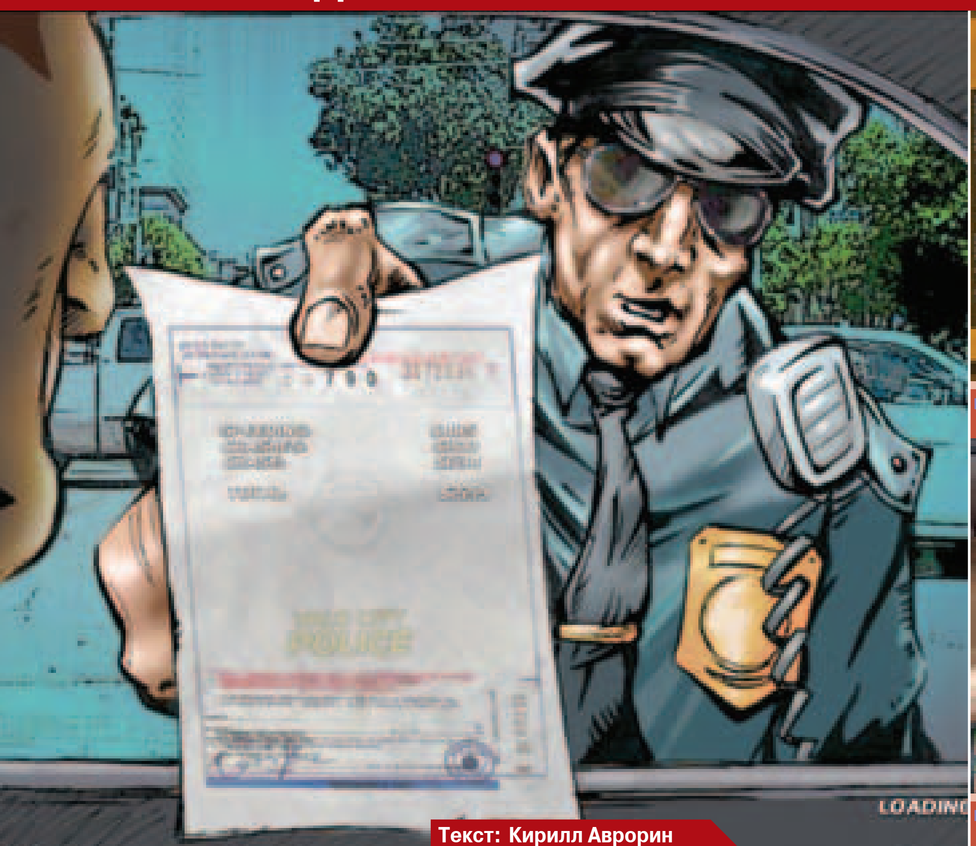
ИТОГО

В основном весело и стильно. Все-таки уличный беспредел – это сила.

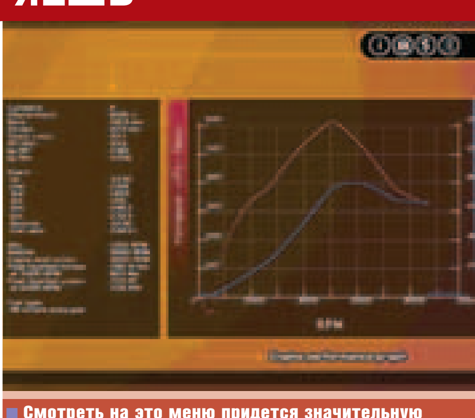
6.0

STREET LEGAL 2: REDLINE

ЗА 8 ЛОШАДЬМИ ПОГОНИШЬСЯ – 32 ПОТЕРЯЕШЬ



Текст: Кирилл Аврорин



Смотреть на это меню придется значительную часть игры

USA VS Japan. 5-литровый движок против 300-сильной турбины

ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Activision Value
РАЗРАБОТЧИК	Invictus
ПОЙДЕТ	Процессор 700Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0Ghz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.invictus.hu

Redline. Красная линия, разделяющая *Street Legal* и мир других аркад и симуляторов. А ведь если дать простому игроку прокатиться, он назовет управление – линейным, графику – архаичной, систему повреждений – отсутствующей. Но так нельзя. Посему, предостережение: читать нижеследующий текст рекомендуется только законченным фанатам тюнинга и автомобилей в целом.

ИТАК, НАЧИНАЕМ

Нет, машину никто тебе сначала не даст. Есть $20 тыс., на них можно купить только «убитый» *Volkswagen Golf*, на котором не будет даже всех четырех колес, дверей и капота. В самом идеальном варианте не будет и двигателя. Приобретаем это произведение искусства за 5-7 тысяч и отправляемся в гараж, провести в котором нам предстоит большую часть игры.

ПОГОНЯЕМСЯ...

Уже из названия понятно, что игра эта повествует о нелегкой жизни уличных гонщиков. Причем, мы увидим все ее аспекты: и тяжкое зарабатывание денег с целью потратить их на новый глушитель, и долгое ковыряние со своей «ласточкой» после того, как немного не поделил дорогу с мирно едущим автобусом, и погоню от вездесущей полиции, сумма выплаты штрафа которой может превысить стоимость твоего самого первого авто... А свой первый автомобиль в игре ты не продашь, и даже мысли такой не будет, чтоб променять его на какой-нибудь новенький *Mitsubishi Lancer*. Потому что Первый.

У ВАС КОЛЬЦА 4X5 ЕСТЬ?

Осмотрев свое приобретение со всех сторон, подкачав колеса, написав фломастером на багажнике слово «Street Racing» и еще раз убедившись, что покупка напрочь отказывается заводиться, отправляемся в местный магазин. Правильно решив, что главное в машине – двигатель, заходим в соответствующий раздел... Минут 10 уйдет только на то, чтобы выбрать основу для будущего монстра дорог: приобрести более дешевый движок, оставив денег на ходовую, или вложиться сейчас, но ездить на спущенных шинах «бородатого» года выпуска. В итоге, предметом покупки становится самый мощный блок цилиндров для VW Golf, спортивные кольца и поршни, а также пучок проводов для подачи закиси азота.

СКОЛЬКО ДЕНЕГ СТОИТ?

Разобраться во всем ассортименте предлагаемых запчастей трудно даже с пятого раза. Один только двигатель состоит примерно из 20 ком-

Один только двигатель состоит примерно из 20 компонентов, большинство из которых имеют собственные настройки

О КОМПАНИИ

Invictus прославилась своим первым автомобильным экшеном Insane, с необычной физикой и моделью повреждений. Игрушка представляла собой обычную аркаду, но была довольно популярной. Вторым крупным проектом стал более оригинальный Street Legal. Представленная нами игра является, по сути, его доработкой.

понентов, большинство из которых имеют собственные настройки, самым прямым образом влияющие на скорость, управление, разгон. В своей первой машине ты со страхом будешь менять штатный аккумулятор на новую мощную батарею кристально белого цвета. Благо, чтобы снять эту деталь, достаточно кликнуть один раз мышкой. Если же ты захочешь поставить спортивные кольца на поршни, то придется для начала разобрать весь двигатель, а потом вдоволь наиграться в забаву под названием «поймай пиксель мышкой». А ты думал, переборка движка – дело легкое? Переход к апгрейду ходовой несет новые трудности. В отличие от двигателя, где существуют некоторые ограничения (нельзя поставить шестицилиндровый мотор в маленькую машинку), тут нет преград – можно поставить подвеску как от огромного джипа, так и от спортивного болида. Здесь придут на помощь твои логика и фантазия. А поменять скучные заводские двери, крылья, капот и бампер на настоящий, «пацанский» обвес тебе помогут эстетические чувства. В крайнем случае, обратись к фильмам «Форсаж 1\2».

ВСТАЛ Я РАНО, В 6 УТРА...

После бессонной ночи, проведенной в гараже, «гольфик» все-таки завелся и даже поехал, правда, как-то перекосившись на левый бок, да и передачи дальше третьей не включаются. Зато характеристики показывают наличие у него под капотом 240 лошадиных сил. Последующий поход в магазин принес новую коробку передач, нормальные пружины, а также непонятного вида железяку, которая после самопального ремонта стала похожа на антикрыло. Ничего, осталось лишь немного подкрасить...

ФАКТЫ

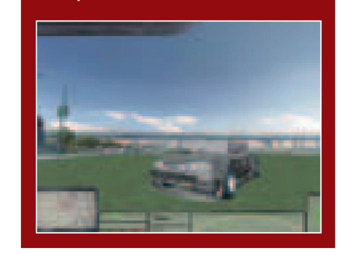
100 и более различных деталей

1000 лошадиных сил, как предел мечтаний

30 минут реального времени на починку после удара

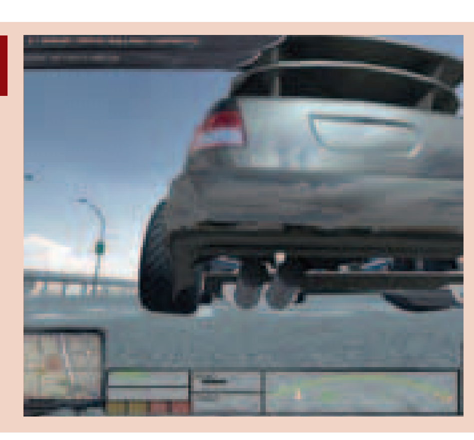
2 баллона нитроса в багажнике

1 огромный город



ВЕСЕЛЯЩИЙ ГАЗ

Или, его более распространенное название – нитрос, он же закись азота N2O. Действительно, поставить баллон и красную кнопку под руль можно практически в любую машину, причем стоить это будет в пределах $1000. Легкое нажатие на рычажок – и твой «Запорожец» получает 20 дополнительных лошадиных сил. Бывают два типа систем – мокрые и сухие – отличающиеся, в основном, типом подачи закиси в двигатель. Сухие просты в установке и нетребовательны к авто. Мокрые же адаптируют под конкретный мотор, но и прибавка в мощности порой достигает тысячи сил. Впрочем, этими двумя способами использование нитроса не ограничивается – многие умельцы изобретают все новые и новые виды этой системы.



Готовим настоящий американский драгстер

Вот с чего приходится начинать

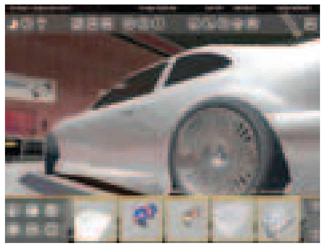
Для него гонка уже окончена

Это не дамское авто. Это гоночный болид, мощностью почти в тысячу «лошадей»

Выбираем кольца. Надо обязательно выжать из «гольфа» с десяток дополнительных сил

Зато он разогнался до 500 км/ч...

А ЧТО В КОНЦЕ?



Если ты привык проходить все игры до конца, то SL:R не для тебя. Даже получив призовую машину и заработав кучу денег, можно и нужно продолжать создавать авто своей мечты, по совместительству – самое быстрое в местном городе.

НА СТАРТ

Гонки, как я уже говорил, далеко не самая главная часть игры. Однако деньги зарабатывать надо, поэтому поневоле приходится в них участвовать. Представляют они собой ночные драг-заезды, в которых надо лишь проехать по прямой, а главную роль играет скорость разгона машины. Днем тоже можно погонять, если удастся найти подходящего соперника, причем маршруты могут быть совершенно разными – хоть длиной во весь город. Итак, одной рукой зажимаем газ, а другой готовимся влить в двигатель зверское количество нитроса.

СХОД С ДИСТАНЦИИ

По неопытности легко переборщить с газом, и мощная машина сразу же уйдет в сторону, где обычно располагаются столбы, деревья, дома и прочие посторонние объекты. Даже несмотря на сбавленную скорость, удар был неслабым, что сразу становится понятно по открывшемуся капоту и отлетевшим передним крыльям. Проанализировав ситуацию в гараже, приходим к выводу, что двигатель не поврежден, а дополнительные $2-3 тыс. помогут придать машине былую внешность. С оставшейся в кармане тысячей и предстоит стать самым крутым стрит-рейсером в городе. Но не стоит забывать, что везет только один раз. После действительно сильного удара твое авто может запросто лишиться колес, двигателя, вообще любых запчастей. Починить в принципе реально, но не выгодно – дешевле купить новую машину. Так что переигрывать с педалью газа не стоит, да и обгонять по встречной – тоже.

По неопытности легко переборщить с газом, и мощная машина сразу же уйдет в сторону, где обычно располагаются столбы, деревья, дома

СЧАСТЛИВОГО ПУТИ

Прохождение игры связано со многими трудностями, вызван-

Только просидев 90% игрового времени перед разобранным движком, можно выиграть

Представительский вариант монстра с соседнего скриншота

Всего лишь на 250 км/ч превысил скорость, а уже столько полиции!

Девушка, конечно, красивая, но нам не до нее

ными, в основном, недоработками геймплея и дизайна в целом. Например, из-за глюков может удалиться старый save, а то и просто пропадет любимая машинка из гаража. Первые версии Redline просто кишели багами, однако, после установки последних патчей игра начинает вести себя более предсказуемо. Наверняка у тебя глаза вылезли на лоб после увиденных системных требований. Скажу больше – добиться совершенно гладкой и быстрой игры практически невозможно, даже на самом мощном на сегодняшний день PC. Во всяком случае, на моем прошлом Athlon 2000+, 256 MB RAM, GeForce Ti500 нормально ездить можно было только ночью. Днем из-за большого количество объектов – машин и пешеходов – частота кадров порой падала до 3-4 в секунду. С переходом на Athlon 3200+ и 1 GB RAM играть стало более-менее реально.

ФИНИШ

Но, несмотря ни на что, это – уникальная игра. Таких больше нет. Есть отличная физическая модель в ***NFS: Porsche Unleashed***, идеальная игровая система в приставочном ***Gran Turizmo***, но игр, где надо каждую детальку буквально собственноручно прикручивать к уже установленным – нет. Вдобавок ко всему, на максимальных настройках город и машины выглядят просто потрясающе. Не так смазливо, как в ***NFS: Underground***, но как-то более жизненно, что ли. Есть у игры и цель – победить в мировом чемпионате по «гонкам без правил». Проводятся они, как ни странно, в пустыне, а победитель получает эксклюзивное авто. Пожелаем тебе удачи на нелегком пути, если тебе приглянулась SL:Redline, и ты намерен заполучить финальную *Prime DLH*, являющуюся по сути классическим американским дорожным монстром, с многолитровым двигателем и выпирающими по краям формами. А для повседневной жизни вполне сойдет *Baern GT III*, аналог реального *BMW*. Только помни, что управляемость и разгон отнюдь не зависят от количества лошадиных сил. А уж если они приближаются к четырехзначному числу, то постарайся приобрести руль и педали – с ними ты сможешь получить от игры полный кайф, даже на однообразных ночных заездах.

НАЧНИ АПГРЕЙД С КОМПА

Да, игра очень требовательна к системе. Но есть способы немного повысить FPS без апгрейда PC. Во-первых, удали музыку из соответствующей папки в директории с установленной Street Legal: Redline. Во вторых, в случае если у тебя карточка от nVidia, попробуй поставить драйвера постарше, иногда помогает. Ну, а с настройкой графических опций ты наверняка знаком. Разрешение, детализацию, тени – нужно уменьшать, пока играть не станет приятнее. Вообще игра требовательна в основном к процессору и памяти, а сильные подтормаживания даже на мощных PC вызваны плохо спрограммированной картой города, а также сложными моделями авто.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN – TEAM SABRE

ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ, ЧТО Ж ТЫ ВЬЕШЬСЯ…

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Novalogic
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C / Snowball
РАЗРАБОТЧИК	Ritual Entertainment / Novalogic
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 50-ти
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.snowball.ru/delta6

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
СТРАНА ИГР ПУТЕВОДИТЕЛЬ
3 (07), март 2004

Пилоту хорошо – а нам еще полчаса из себя пыль вытряхивать

Знакомая еще по Black Hawk Down картина

О КОМПАНИИ

Первое, что надо знать про Ritual Entertainment – это то, что в ней работает легендарный Ричард «Levelord» Грей. Ну а уже потом можно вспомнить и про прошлые игры этой компании, начавшие выходить в 1996 году – Sin, Wages of Sin, Heavy Metal: F.A.K.K.2, Blair Witch Project Volume 3 и Star Trek: Elite Force II.

Текст: Иван Закалинский

Оказывается, «Блэк Хоки» имеют тенденцию падать не только в кишащие вооруженными неграми городки Сомали, но и в джунгли Колумбии, и в нефтяные месторождения Ирана. Как всегда, для увеселительной прогулки с уничтожением тысяч вооруженных местных жителей вызывают отряд элитных бойцов. Под нашим, конечно, руководством.

СЮЖЕТ ДВУМЯ ШТРИХАМИ

Аналогично предыдущей игре в серии – ***Black Hawk Down***, – сюжет ***Team Sabre*** набросан лишь примерно. В Колумбии мы будем бороться с наркобаронами и их грязным промыслом, а в Иране нас ждет операция по свержению очередного мятежного генерала, который, как обычно, готовит путч, параллельно захватив месторождения нефти. Структура обеих кампаний стандартная: цепочка миссий, краткие брифинги и финальное задание, которое открывается лишь после выполнения всех предыдущих – и заставляет игрока обильно попотеть. Четкой смысловой нагрузки здесь не наблюдается, да и зачем она бравым парням из отряда «Дельта»? (Кстати, в паре миссий нам дадут «порулить» бойцами британской SAS.)

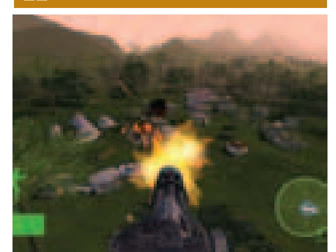
ТАКТИЧЕСКАЯ АРКАДА

Наиболее точное определение Team Sabre – тактический псевдореалистичный аркадный шутер. Да, враги помирают ровно с одного выстрела. Да, главному герою тоже хватает одного-двух удачных попаданий. Но в то же время лечение здесь проводится ярко выделенными аптечками, расположенными в четко отведенных разработчиками местах; большую часть игры мы бегаем и стреляем без особых ухищрений; а количество живой силы противника исчисляется сотнями. Заглянув в статистику после окончания игры, я обнаружил в строке «убитые враги» число порядка 1700. Сразу вспоминается дядя ***Serious Sam***.

Да, здесь нас тоже берут (или хотя бы стараются брать) количеством, а не качеством. Вполне можно стоять перед носом противника, который, закрыв голову руками, стреляет «в молоко». Что с них взять, с этих колумбийских и иранских аборигенов. Стрелять почти не обучены, оружие носят только для устрашения мирного населения, и до смерти боятся бойцов американских и английских спецподразделений.

Но, честно говоря, кроме главного героя им бояться некого. Наши собратья по оружию стреляют ненамного лучше, – разве что для смерти требуют гораздо большего количества пуль. Про прикрытие в большинстве случаев можешь забыть – твою задницу никто прикрывать не собирается. Приходится вертеться волчком, чтобы не схлопотать свинца в мягкое место. Зато напарники весело кричат «RPG! RPG!» *[не в смысле игрового жанра – ред.]*, когда видят очередного туземца, пыхтящего под тяжестью советского гранатомета. Кстати, именно от таких гранатометов ты и будешь чаще всего умирать.

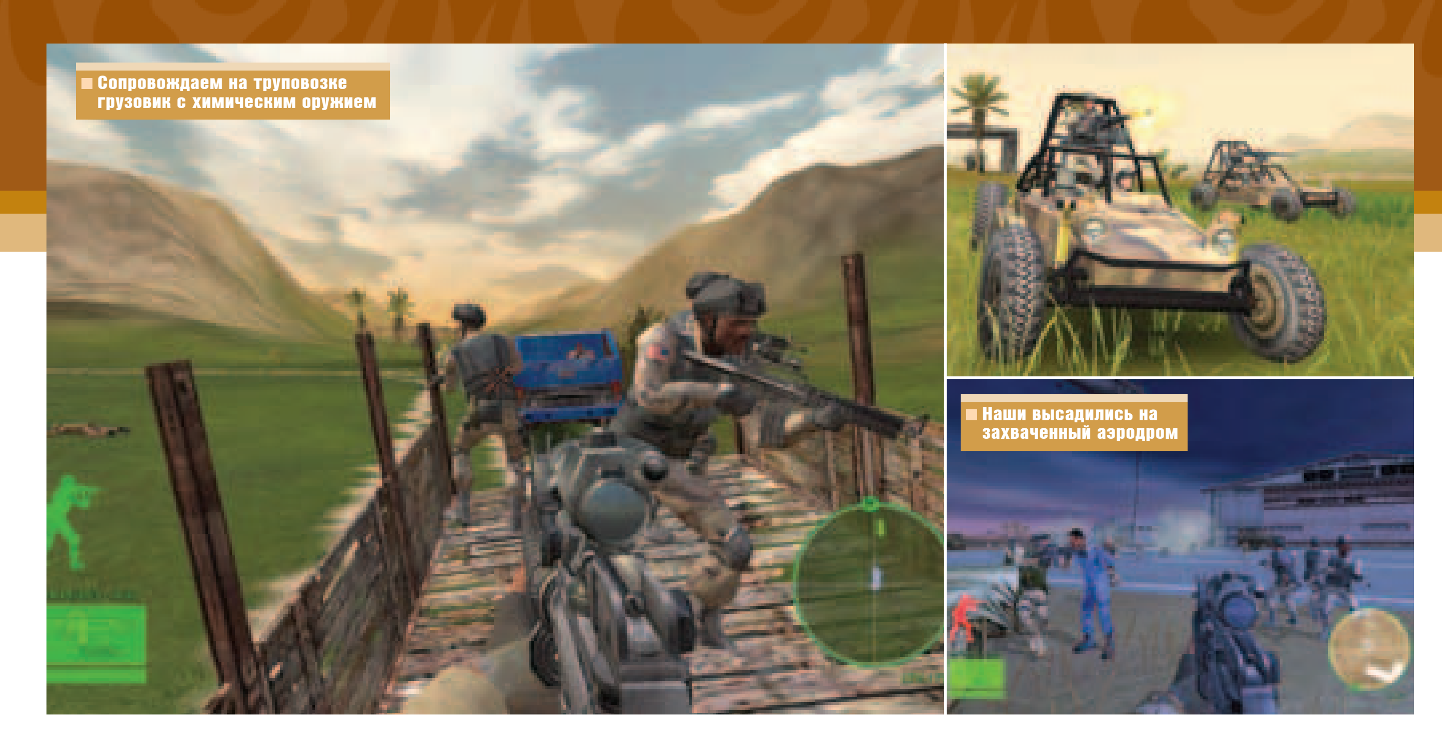
КТО С МЕЧОМ...



Думаешь, только ты один здесь умеешь летать на вертолетах и стрелять из миниганов? На этот раз мы имеем дело не с полудикими сомалийскими повстанцами, а с богатыми наркобаронами и хорошо вооруженными террористами. Во время штурма острова в Колумбии по нам будет вовсю стрелять юркий вертолет, а во время взятия последнего убежища мятежного генерала в Иране мы попадем под свинцовый дождь из трофейных «Вулканов».

Напарники весело кричат «RPG! RPG!», когда видят очередного туземца, пыхтящего под тяжестью советского гранатомета

Этот городок со средневековой крепостью ты возненавидишь, гарантирую



Сопровождаем на труповозке грузовик с химическим оружием

Наши высадились на захваченный аэродром

МИССИЯ ВЫПОЛНИМА

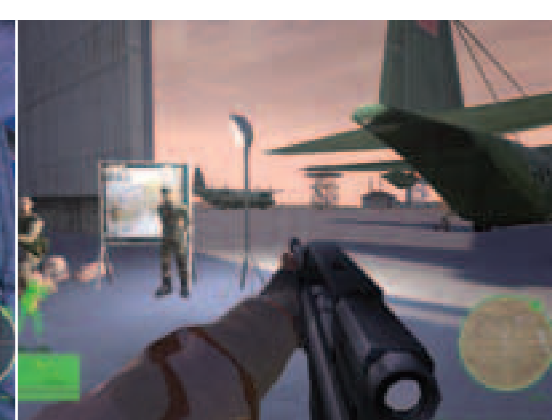
Большая часть заданий в игре сводится к тотальному истреблению всего живого на уровне. Разнообразие в этот процесс вводят транспортные средства. Игрока сажают на них, и с помощью стационарных пулеметов заставляют решать демографические вопросы. «Вулкан», установленный на вертолете; тяжелый пулемет 50-го калибра на «Хаммере» – это мы уже видели в Black Hawk Down. В новой же игре веселья добавляют поездки на надувных лодках – с все тем же 50-ым калибром на носу. В целом «рельсовые» миссии на средствах передвижения выполнены на хорошем уровне, особенно учитывая, что рано или поздно придется слезть и продолжить на своих двоих.

И тут тоже все неплохо. Захватывать населенные пункты, брать штурмом средневековые крепости и острова; взрывать к чертям собачьим жизненно важные припасы и технику врага – весело. Задачи по ходу миссии меняются довольно часто – например, сначала мы просто захватываем поселок, а затем пытаемся его удержать от наступающего противника. Горстка спецназовцев, несколько стационарных пулеметов – и орды врагов. И конвой, до появления которого считаешь секунды. И смерть, смерть от пули, от снаряда гранатомета, от собственной глупости и напряжения. Здорово.

Еще один момент вносит, с одной стороны, дополнительную долю адреналина и интереса, а с другой – заставляет матюгаться и брызгать слюной на монитор раз за разом: система сохранения. «Сейвиться» можно где угодно, но очень ограниченное число раз. Притом, что на часть миссий выдается неоправданно большое количество сейвов, а на другие – такой мизер, что просто злость берет. Из-за этого играть на порядок сложней, чем в Black Hawk Down. Сложней и, временами, муторней. Последняя миссия в Иране, несмотря на свою продуманность, насмерть «убивается» тем фактом, что разработчики выделили на нее всего три сейва. Ладно, на эту тему можно долго скрежетать зубами.

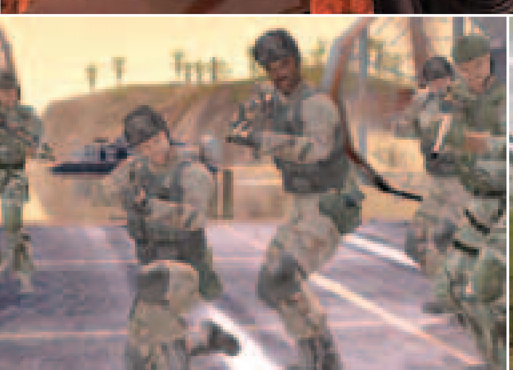
ОРУЖИЕ И БОЕПРИПАСЫ

Как и раньше, в игре присутствует куча оружия: пулеметы, штурмовые и снайперские винтовки, дробовики, пистолеты и еще куча средств поражения живой силы и бронетехники противника. К сожалению, на практике используется один-два ствола – остальные присутствуют исключительно в виде альтернатив наскучившим моделям основного оружия. Как обычно, с врагов оружие подобрать нельзя. Единственный шанс сменить посреди миссии ствол – найти непонятно как оказавшиеся на вражеской территории склады оружия НАТО, и подобрать себе что-нибудь по вкусу. Патроны добавляются коробочками, аккуратно лежащими в определенных углах уровня рядом с аптечками.



Виновник заварушки в Иране. К счастью, уже мертвый

Старая-добрая забава: полеты с миниганом над мятежными городками



ОТНЮДЬ НЕ РОЗОВЫЕ ОЧКИ

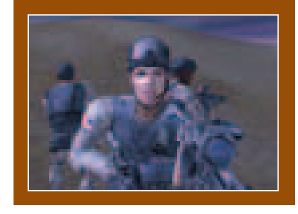
Движок в Team Sabre используется от... правильно, Black Hawk Down. А даже на момент выхода последней графика совсем не поражала воображение. Да, огромные открытые пространства. Да, симпатичные модельки техники. Да, замечательная вода – спасибо пиксельным шейдерам. Но этого мало. Картину тянут вниз блеклые текстуры, примитивные спецэффекты (сносно выглядят только взрывы), ломаная анимация и чересчур угловатые враги, совсем не поражающие детализацией.
Хотя, вопреки вышесказанному, местами разработчикам удалось создать такую красоту, что захватывает дыхание. Вот вертолет стремительно пролетает над небольшим оазисом, вздымая вихри песка и заставляя окрестные пальмы сгибаться под толчками воздуха. Вот та же «вертушка» пролетает над водоемом, оставляя внизу потрясающей красоты белые волны, расходящиеся кругами. А взгляни на внутреннее убранство некоторых зданий – божественно. К сожалению, таких положительных моментов слишком мало, и впечатление от игры они почти не улучшают.
Звук и музыка есть. Это единственное, что можно про них сказать хорошего. Музыкальные композиции наигрывают себе где-то на заднем плане, оружие не очень убедительно стреляет, гранаты взрываются, соратники кричат. Не фонтан, к сожалению. Особенно учитывая, что игры подобного жанра обычно отличаются качественной озвучкой выстрелов.

ТЕРРОРИЗМ ПОКА НЕ НАКАЗАН

Прогресс по сравнению с Black Hawk Down налицо: играть сложнее, и в то же время интереснее. Уникальный баланс между хардкорностью и аркадой, который привлек множество игроков к прошлому проекту, – остался. Но вместе с ним остались и многие недостатки. За игрой приятно провести время, но надолго она не запомнится. Если у тебя есть более достойная альтернатива, ты вряд ли будешь тратить свое время на Team Sabre. Ждем ***Joint Operations***.

ФАКТЫ

- **1700** убитых врагов за всю игру
- **5** выстрелов для взрыва любой машины
- **3** метких попадания до твоей смерти
- **11** синглплеерных миссий в двух странах
- **30** мультиплеерных миссий
- **1000** матюгов в адрес однополчан
- Очень много килограмм сожженного героина
- Один взорванный грузовой самолет



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.1

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
+ Мастерски проработанный баланс между бешеной аркадой и симулятором
– Ограниченное количество сохранений, местами скучный игровой процесс

ГРАФИКА 6.0
+ Красивая вода, неплохая отрисовка взрывов, хорошие модели техники
– Угловатые модели врагов, бледные текстуры, низкая детализация уровней

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0
+ Ни звук, ни музыка не отвлекают от поражения живой силы противника
– Лучше бы отвлекали запоминающимися композициями и мощными выстрелами

ДИЗАЙН 7.0
+ Большинство уровней выполнены на хорошем уровне, спасибо Levelord'у
– Чересчур схематично набросанный мир игры, недостаточный для погружения

УДОБСТВО 8.0
+ Вполне грамотно выполненный интерфейс, сильно облегчающий жизнь игроку
– Не придираясь к мелочам – интерфейс такой, какой требуется в этой игре

ИТОГО
Явный прогресс по сравнению с предыдущими играми, но до шедевра далеко

5.5

BLADE & SWORD (КЛИНОК ДОБЛЕСТИ)

ДЬЯБЛА ПОДНЕБЕСНОЙ ИМПЕРИИ

ЖАНР ИГРЫ	Action / RPG
ИЗДАТЕЛЬ	Whiptail Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Pixel Software
ПОЙДЕТ	Процессор 700Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.pixelgame.net

Количество и качество близстоящих персонажей указано сверху

Одним ударом можно стукнуть до пятерых противников

О КОМПАНИИ

■ Интересно, что команда Pixel Software (или Whiptail Interactive), в разное время именовавшаяся Pixel Media и Pixel Entertainment, все три года своего существования отдала на создание Blade & Sword. Видимо, миф о трудолюбии китайцев действительно является мифом.

Текст: Святослав Торик

Так сложилось, что в Азии любят игры от Blizzard. В Корее особой любовью отмечают *StarCraft* (миллион проданных коробок с игрой плюс неоднократные победители крупных турниров), а в Китае просто обожают *Diablo II*. О последнем свидетельствует огромное количестве клонов этой аркадной RPG – от одиночных до массивно-мультиплеерных. В большинстве своем эти игры даже не пытаются издать за пределами Поднебесной, подготавливая лишь некоторым экземплярам внушительную рекламную базу. И если в «онлайновом» направлении таковым ожидается *Lineage II*, то в «одиночном» мы уже имеем первую ласточку – *Blade & Sword*.

Чем же этот узкоглазый пострел лучше поседевшего, но держащегося молодцом Diablo II? На самом деле, мало чем. Если не брать все точные копии кусков из «Диабло», останутся некоторые интересные фишки, которые, впрочем, все равно не вытягивают игру на должный уровень ценности для жанра.

Начинать полагается с сюжета, но какой может быть сюжет, если игра китайская, да еще и фэнтазийная? Ну, на самом-то деле более или менее история понятна: некий Император Дзе открыл врата из демонического мира в наш и начал культивировать в одной из китайских провинций всяких зомби, волколаков, лис-оборотней и других товарищей из китайской фэнтази. Задача ясна и без подсказки: найти и уничтожить.

Я ЗНАЮ КУНГ-ФУ

Обычная рубка мяса, присущая аркадам, в Blade & Sword превращается в хитроумный конструктор. Дело в том, что обычный удар можно нанести лишь четыре раза подряд, после чего противник, даже не будучи убитым, падает на землю. После этого приходится ждать, пока он поднимется и несколько секунд побудет неуязвимым (это ограничение не дает игроку замочить противника, загнав его в угол и пиная каждый раз, когда тот поднимается). Получается долго и муторно, тем более, если учесть, что первые три практически не наносят урона, а самым сильным считается последний нанесенный удар – очень обидно, когда другой противник обрывает комбинацию перед финальным ударом. В такой бедственной ситуации на помощь приходят скиллы. Да-да, те самые, которые еще в «Дьябле» определяли очень и очень многое.

Всего в B&S двенадцать умений, каждое из которых можно улучшить три раза. В принципе, они делятся на четыре группы по три штуки, но различия там не особенно видны – абсолютно все скиллы направлены на атаку противника. Разница лишь в том, в каком виде тот или иной скилл ложится в законченную комбинацию атак. Комбинировать обычные удары с мастерскими скиллами можно сколько угодно. Например, поначалу неплохо идет комбинация «удар-удар-удар-кулак дракона-удар-удар-прыжок дракона-удар». Это означает, что наш

ЭПИЗОДИЧНОСТЬ

■ Интересно, что Blade & Sword, в отличие от многократно цитируемого Diablo II, содержит не четыре эпизода плюс секретный, а всего лишь три. Все три эпизода (точнее, «главы») расположены по карте сверху вниз. Причем первый находится посередине, второй наверху, а третий в самом низу. Во время игры я неоднократно ловил себя на мысли, что такая расстановка очень похожа на скандинавское Древо Мира: Асгард-Мидгард-Утгард. И действительно, посередине находился «мир людей», на верхней карте вам придется столкнуться с полубогами, а в самом низу вы встретитесь с темными созданиями местного ада.

Обычная рубка мяса, присущая аркадам, в Blade & Steel превращается в хитроумный конструктор

■ Специальная жемчужина Homing Pearl мгновенно вернет тебя домой

■ Захват героя с последующим швырянием об землю заблокировать нельзя

Даже если ты прорвался сквозь строй противников, они могут побежать за тобой

Площадка с телепортом. Весьма знакомо, не правда ли?

узкоглазый товарищ наносит три обычных удара мечом, затем пронзает собой противника, оказываясь у него за спиной, затем наносит еще два удара, подбрасывает тело врага в воздух и красиво «поломамит» его прямо на лету. Правда, такой трюк действует лишь на самых маленьких представителей демонического воинства. С крупными придется изрядно повозиться. В будущем с ростом количества и качества умений можно будет комбинировать более мощные атаки.

Ах да, всего в B&S три героя с разным деревом скиллов.

КАТАНА-КАТАЛА

Оружия и доспехов в игре нет. Вообще нет. Есть камушки, как в Diablo II. Их можно комбинировать и вставлять в слоты. Еще есть мегасумка, в которую можно класть амулеты, получаемые за выполнение квестов. Все.

РИСОВОЕ ВОЛШЕБСТВО

Привычная нам магия представлена в виде свитков, которые продаются у местного представителя религии Дао. В свитках находятся всякие интересные штуки вроде куклы-двойника для отвлечения противника, призыв Небесного Воинства, всякие яды, ледяные болты и так далее. Все свитки стоят дорого, а помогают мало, особенно против боссов.

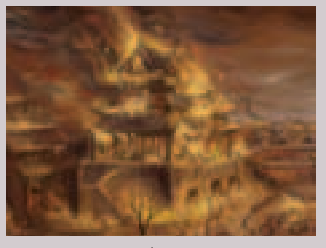
Помимо рисовой бумаги, есть и настоящая магия. В процессе борьбы с противником будет расти шкала Power. Как только она дорастет до предела, выдадут одну единицу Силы, на которую ты можешь один раз использовать Волшебство. Волшебство дается только в том случае, если прокачал три умения одной группы. Надо заметить, что на самом деле оно не шибко интересно с практической точки зрения – если дерешься с боссом, нужно ловить момент, когда он откроется, чтобы магия не пропала зря. Да и урон, наносимый ею, не очень-то актуален в свете ограниченного количества магии.

СТАТИКА

Враги традиционно делятся на «волков синих», «волков красных» и «мегаволков». Синие выносятся, скажем, с двух ударов, красные с трех, а над

ТРАНСФОРМАТОР ЖЕЛАНИЙ

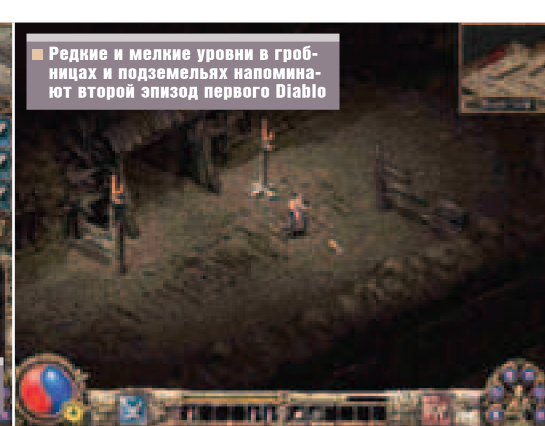
Признаться, я был сильно удивлен, увидев в игре драгоценные камни и Spagyric Cube (аналог Horadrim Cube). Разумеется, я тут же выгреб из карманов все, что там завалялось с начала приключений, и начал экспериментировать с комбинациями. В половине случаев получалось удачно, в половине случаев – не очень. К тому же существуют требования к уровню и определенный набор камней для «впечатывания» их в свободный слот. Но мне повезло – где-то после десятой попытки я открыл внутриигровое



руководство и обнаружил практически полный список всех доступных комбинаций ювелирных изделий. Дальнейшее, понятно, стало делом техники.

Вот так выглядит одно из Волшебств. Наш деревенский сумасшедший бьет всех без разбору, остановить его не может никто

Инвентарь небогат: лечилки, магия, ювелирка всякая...


Редкие и мелкие уровни в гробницах и подземельях напоминают второй эпизод первого Diablo

■ Вряд ли тебе видно, сколько сотен литров крови пролито на этом месте

■ Здесь живет Очень Главный Гад. Неуютное местечко

■ Так все и начинается. Первое задание дает продавец

мегаволками придется потрудиться. Разнообразия и мяса ради создатели напихали на каждый уровень десять-пятнадцать маленьких тусовок по пять-шесть врагов и пару вечеринок покрупнее: от десяти особей до Босса с большой свитой весом в 30-40 персонажей. В принципе, если сравнивать с Diablo II, то особой разницы не будет, дизайнеры уровней B&S явно «учились» у коллег из Blizzard. Правда, вместе с полезными уроками они умудрились перенять несколько ошибок. Особенно в этом плане страдает баланс. Толпа, состоящая из «стрелков» и «бугаев», окружает героя. Стрелки начинают стрелять/плевать/кидать, бугаи тем временем зажимают со всех сторон и начинают медленно, но верно портить тебе комбинации. Спасает только тактика hit&run: кое-как провести примитивное комбо на одном из бугаев, убежать, вернуться, снова слегка поцарапать, снова убежать. После того, как все бугаи будут уложены, начнется второй акт Марлезонского балета: беготня за стрелками по всему уровню. К середине игры банально приедается.

ПОПОЛАМ

При всем вышеописанном игра оказывается очень непростой. Где-то с середины даже на самом легком уровне сложности начнешь понимать, что напрягает практическая неуязвимость противников, их огромное количество и быстрота действий. Продолжительность игры составляет порядка 20 часов, да и то, если ты начал качать именно те скиллы, которые удачно ложатся в комбинации. Отсутствие оружия и брони вызывает огромное недоумение – это как же так? С ростом уровней не дают прокачать те или иные характеристики – только умения. Учитывая, что каждый раз при загрузке сохраненной игры все противники, убитые ранее, оживают, выход остается один: где-то в середине тупо прокачаться до 99-го уровня и пытаться пройти игру напролом, не обращая внимания на атакующих.

Тем не менее, что-то такое в ней есть.

ФАКТЫ

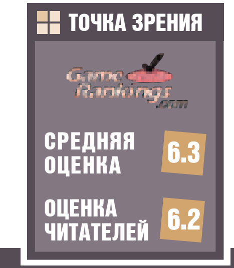
3 героя, различающихся умениями

12 умений для каждого из героев

50 заданий, порой весьма оригинальных

15 человек в команде разработчиков

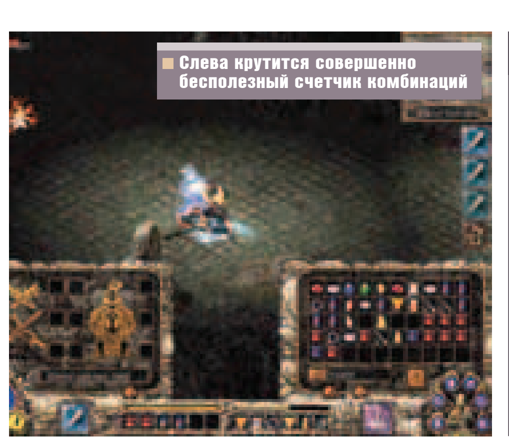
20 часов требуется на прохождение игры



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.2



■ Слева крутится совершенно бесполезный счетчик комбинаций

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0

\+ Конструктор комбинаций очень интересен и разнообразен

– Это единственный момент, который является интересным и разнообразным

ГРАФИКА 5.0

\+ Милые, родные сердцу тайлы, из которых составлены объекты

– Максимум 800x600 в нашем тысячелетии – непозволительная «роскошь»

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0

\+ Есть пяток отличных треков, причем все они в mp3

– Оставшиеся двадцать треков практически не возбуждают

ДИЗАЙН 7.0

\+ Кровища! Кровища! Кровища! Отрубленные конечности!

– Вот, собственно, и все, на что обращаешь внимание

УДОБСТВО 6.0

\+ Интерфейс а-ля Diablo: левая кнопка мыши – атака, правая – скилл

– Отдача команд притормаживает, у комбинаций нет быстрой кнопки

ИТОГО

Игра на три вечера. Потом она надоест, и ты подаришь ее лучшему врагу

5.0

АПАЧ 2: РУССКИЙ СИНДРОМ (OPERATION AIR ASSAULT 2)

МОЧИТЬ В СИБИРИ

Текст: Кирилл Аврорин

Пусть никогда сюжет игры не сбудется в реальности. Пусть всегда будет мама, пусть всегда буду я

Вот такие наши «союзники». Неловким движением пальца разрушил единственную на весь район ТЭЦ

ЖАНР ИГРЫ	Simulation
ИЗДАТЕЛЬ	Activision Value
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	InterActive Vision
ПОЙДЕТ	Процессор 900MHz, 192Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.akella.com/pub-apache2-ru.shtml

Судя по всему, скоро уже не останется недобитых виртуальных террористов, бедняг пытаются уничтожить практически в каждом третьем экшене или симуляторе. Однако есть еще силы, и на этот раз целью гадов стала кража ядерного оружия. Радует хотя бы тот факт, что место действия – не очередные Колумбия с Ираном, а Россия-матушка.

ПОЛЕТЕЛИ

Итак, воевать начнем в холодной Сибири, однако, потом всетаки придется выбраться в заграничную командировку – начальство требует добить врага и за пределами Родины. Не стоит удивляться присутствию заморских «Апачей» в наших краях – нынче это модная завязка сюжета, логики искать не следует. Скажем спасибо, что хоть сменили место действия, по сравнению хотя бы с той же ***Fair Strike*** (***«Ударная Сила»***).

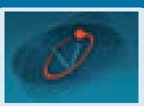
А О ЧЕМ, СОБСТВЕННО, РЕЧЬ?

Первое, что бросается в глаза, и что, пожалуй, является самым большим недостатком в игре – абсолютная вторичность. Про сюжет сказано выше, сходства со многими вертолетными симуляторами продолжают появляться в менюшках, выборе миссии и вертолета, в самом процессе игры. Может, это и удобно – купил только что вышедший серьезный симулятор, сел поиграть и уже все знаешь – как взлетать, стрелять, управлять авионикой и прочим. Однако сомневаюсь, что большинству геймеров будет интересно проходить все подобные проекты, исключая разве что законченных фанатов. Для которых, правда, созданы все условия погружения в бесконечные вертолетные баталии.

НЕ ВРЕЗАЙСЯ В ДЕРЕВЬЯ

Хорошей традицией стало делать в симуляторе два режима: один для настоящих вирпилов (виртуальных пилотов), другой же, аркадный – для людей темных в нелегком летном деле. Так сделано и в «Апаче». Продолжая сравнение с недавно вышедшей «Ударной Силой», режим симулятора сделан примерно на таком же уровне, пожалуй, сами вертолеты «понежнее» будут – любая, даже мельчайшая, ошибка при посадке неизбежно приведет к катастрофе, про столкновения с препятствиями и говорить не приходится. Но в целом уровень реализма у этих игр примерно одинаковый, и не являясь специалистом в области управления вертолетом, мне трудно обозначить серьезные различия в летной модели. Но и каких-либо значительных недоработок в этом плане также не наблюдается. Да, для нормальной игры в этом режиме очень ре-

Даже не хочется пускать ракету в строение, до боли похожее на то, в котором живешь ты сам



О КОМПАНИИ

■ InterActive Vision Games неизменно тянет в небо. Среди ее разработок множество авиа-симуляторов и аркадных леталок различной тематики: от Первой мировой, до космических сражений будущего. Были выпущены оригинальные Airport Tycoon и Search and Rescue, предлагающая поучаствовать в нелегкой работе спасателей.

комендую обзавестись продвинутым джойстиком, желательно с обратной связью. С ним, несомненно, процесс станет намного более впечатляющим.

МОЧИТЬ ИХ ВСЕХ В УПОР

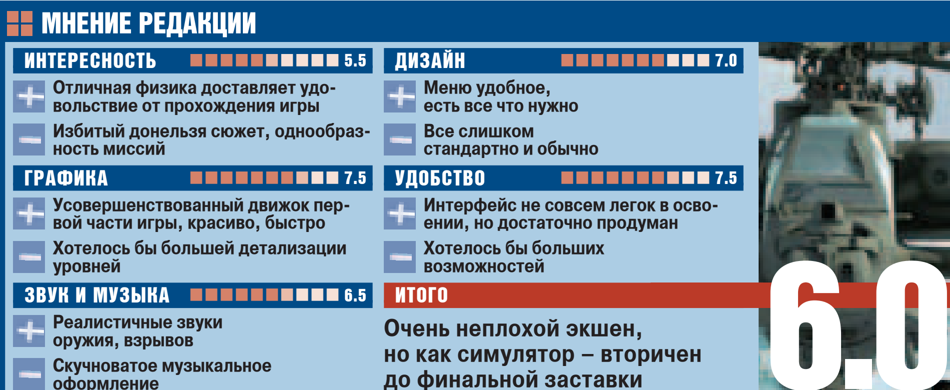
А вот аркада здесь реализована намного живее, динамичнее и интереснее по сравнению с аналогичным режимом в «Ударной Силе». На первый взгляд, миссии похожи как по дизайну, так и по организации – нет никаких особых оригинальных моментов. Однако обстановка более реальная – тут «плюсик» идет в сторону окружающей территории. Город – не кучка домиков посреди бескрайней степи, а центр с большими зданиями, спальными районами и периферией. Особенно хороши здания, точь-в-точь повторяющие панельные «шедевры» мирового дизайна, в огромном количестве встречающиеся в любом российском городе. Даже не хочется пускать ракету в строение, до боли похожее на то, в котором живешь ты сам. Большой недостаток «Ударной Силы» заключался в однообразности прохождения миссий. Обычно там все происходило таким образом: подлетел к квадратному городку, уничтожил все, что находится выше уровня земли, и полетел дальше. Никаких уличных боев и прочего. В «Апаче» уже в первой миссии надо изловчиться, чтобы уничтожить колонну вражеских машин, проезжающих по улице.

ПРОЛЕТАЯ НАД...

Сложнее поиска различий в физике и дизайне только сравнение графической части игр. Надо заметить, что по качеству моделей «Апач» несколько проигрывает «Ударной Силе», хотя смотрится все равно красиво. Думаю, еще пара сотен полигонов, и придраться было бы совсем не к чему. А вот оформление территории сделано просто великолепно. Летишь не над однообразным, лишенным всякой растительности ландшафтом, а над вполне реалистичным и лесами, отдельными деревьями и прочими объектами природы. Эффекты не просто присутствуют, а активно заполняют собой экран при массированной атаке, уничтоженные объекты превращаются не в черное пятнышко, а в искореженные конструкции. Даже приятно на поле боя посмотреть. Разумеется, такая детализированность сказалась на системных требованиях, но это частично компенсируется за счет относительно небольшого количества полигонов в моделях. В результате «Ударная Сила» требует более мощного PC.

ЧТО ЖЕ МЫ ПОЛУЧИЛИ?

Ответ: «Еще один вертосим, соответствие ГОСТ №87632» подойдет на 100%. Можно добавить, что это качественный, красивый и проработанный проект, но все равно он останется полностью вторичным, пусть даже одним из лучших. Во всяком случае, режим аркады представляет собой отличную смесь из симулятора и динамичного экшена, после активного боя в городских условиях чувствуешь себя прожженным ветераном, но робкая попытка повторить триумф в режиме симулятора быстро разубеждает тебя в этом. «Апач» получает 6 баллов как действительно проработанный, качественный проект, но лишенный какой-либо оригинальности.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.5
+ Отличная физика доставляет удовольствие от прохождения игры
− Избитый донельзя сюжет, однообразность миссий

ГРАФИКА 7.5
+ Усовершенствованный движок первой части игры, красиво, быстро
− Хотелось бы большей детализации уровней

ЗВУК И МУЗЫКА 6.5
+ Реалистичные звуки оружия, взрывов
− Скучноватое музыкальное оформление

ДИЗАЙН 7.0
+ Меню удобное, есть все что нужно
− Все слишком стандартно и обычно

УДОБСТВО 7.5
+ Интерфейс не совсем легок в освоении, но достаточно продуман
− Хотелось бы больших возможностей

ИТОГО
Очень неплохой экшен, но как симулятор – вторичен до финальной заставки

6.0

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

В МИРЕ ПРЕСМЫКАЮЩИХСЯ

Как весело, когда враги разлетаются, будто кегли

Интерактивное окружение – одна из самых приятных фич игры

ЖАНР ИГРЫ	Arcade / Fighting
ИЗДАТЕЛЬ	Konami
РАЗРАБОТЧИК	Konami
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Два
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.konami.com/tmnt/

Текст: Иван Гусев

Чей это приятный голос? Добрый, с придыханием, будто дедушка на ночь внучке сказку рассказывает.
«...Черепахи принадлежат к древнейшему отряду животных – рептилиям. Черепахи существуют много миллионов лет, и сейчас они выглядят почти так же, как и во времена динозавров...»
Ба, да это же Николай Дроздов, ведущий передачи «В мире животных». Ну-ка, послушаем дальше!
«Отряд включает в себя множество видов. У морских черепах ноги превратились в ласты. Пресноводные черепахи имеют уплощенный обтекаемый панцирь. Сухопутные черепахи...»
Постойте, Николай Николаевич! Вы забыли упомянуть черепашек-ниндзя!
«Ну и, конечно же, нельзя забывать про очаровательных черепашек-ниндзя. Микеланджело, Донателло, Рафаэль и... и...»
Леонардо!
«Мне кто-то подсказывает – Леонардо! Да. Так вот, на днях я погрузился в удивительный мир пресмыкающихся. Но я не ездил на Мадагаскар, не бороздил Индийский океан, и даже не посетил столь любимую Ямайку. Я вообще не покидал дом. Я играл в компьютерную игру *Teenage Mutant Ninja Turtles*. И наша сегодняшняя передача посвящена черепашкам-ниндзя.»

СЕМЕЙСТВО: «АРКАДА», ПОДВИД: «ФАЙТИНГ»

«Выражаясь на языке любителей компьютерных игр, Teenage Mutant Ninja Turtles относятся к семейству «аркада», подвиду «файтинг». Это означает, дорогие телезрители, что на протяжении всей игры вам надо дубасить ваших противников всеми возможными способами. Чем больше надубасишь, тем лучше.
Игра очень проста. Даже я, человек малознакомый с компьютерными играми, без труда разобрался, что надо делать. Сначала выбираешь персонажа, за которого будешь сражаться. Я выбрал Рафаэля. Мне всегда нравилось творчество этого замечательного итальянского художника. Хотя о чем это я... Ах, да, о черепахах. Так вот, выбрав персонаж, я начал игру. И, знаете, играть оказалось не очень удобно. Дело в том, что игры семейства «аркада» подвида «файтинг» требуют нечеловеческого умения быстро нажимать кнопки, и мне – я все-таки человек немолодой – было очень сложно привыкнуть к управлению. Спасибо, помог внук – он принес *Logitech Wingman*, и сказал: «Без геймпада, деда, в игры от **Konami** лучше не соваться». Играть действительно стало гораздо удобнее».

Помог внук – он принес Logitech Wingman, и сказал: «Без геймпада, деда, в игры от Konami лучше не соваться»

KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT STUDIOS

О КОМПАНИИ

Konami – ведущий японский разработчик и издатель компьютерных и видео-игр. Компания была основана Кагемасой Козуки (Kogemasa Kozuki) в 1969 году в Осаке. Список главных удач Konami займет не одну страницу текста. Это и серия *Castlevania*, и *Contra*, и *Dance Dance Revolution*, и, конечно же, *Metal Gear Solid*.

ПОЛИТИКА ШРЕДЕРА

«От сюжета я многого не ждал. Всем известно: черепашек-ниндзя в природе сохранилось всего четыре особи; у них есть крыса-сенсей по имени Сплинтер; они борются с неким Шредером. Шредер – это не немецкий канцлер – хотя политику последнего я никогда не одобрял. Хотя о чем это я... Ах, да, о черепахах. Так вот, Шредер – злодей, чьи коварные планы вы должны разрушить. Шредер, в свою очередь, хочет уничтожить черепашек-ниндзя. Словно не знает, что многие черепахи занесены в Международную Красную Книгу. У экологов не было иного выхода: тысячи морских черепах попали в суп, почти полностью уничтожены черепахи Галапагосского архипелага... Хотя о чем это я...

Наверное, о черепахах?

Да-да. Каждая из черепашек обладает небогатым набором движений и приемов. Основная атака, дальняя атака – пожалуй, все. Чуть не забыл – еще им выдается ограниченный набор сюрикенов, но они наносят так мало урона, что грешно с ними возиться. Поначалу черепахи даже не обучены атаке в прыжке. Конечно, в жизни черепахи не умеют прыгать, но не забывайте, что эти черепашки – ниндзя. В дальнейшем мудрый сенсей научит их особым приемчикам, и игровой процесс станет чуть разнообразнее.

Кроме того, черепахи обладают острым зрением, воспринимают почти весь спектр цветов. Большую роль в жизни черепах играет обоняние – с его помощью они не только находят пищу, но и общаются с сородичами, и ориентируются на территории. Также черепахи имеют прекрасный слух... Хотя о чем это я... Ах, да, о черепахах...»

COWABUNGA!

«Сначала игра показалась мне безумно увлекательной. Я бился с сотнями врагов, разбрасывал их по сторонам; боролся за выживание – потому что на шесть-семь уровней черепашке дается лишь несколько жизней. Если черепашка умирает, не победив босса, приходится заново проходить все уровни эпизода, а это здорово раздражало даже такого спокойного человека, как я.

К сожалению, игра быстро приедается. Пусть мультяшная графика...»

Cel-shading!

«Молодой человек, перестаньте, пожалуйста, меня перебивать!

Пусть мультяшная графика радует глаз, но разрешения выше 1024x768 не поддерживаются. Музыка ничего, а озвучка персонажей подкачала. Когда в пятидесятый раз слышишь вопль... сейчас попробую воспроизвести... «Cowabunga!», хочется выбросить колонки в окно.

Игровой процесс весьма однообразен. Каждый новый враг выглядит, как предыдущий. Кроме того, сражаться с толпами врагов оказалось на удивление просто. Да и особые приемчики...

Комбо, Николай Николаевич! Они называются комбо!

«Да затк... Кхм... О чем это я... Ах, да, о черепахах...

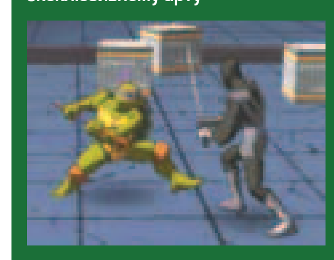
Особые приемчики не представляют собой ничего особенного. Большинство боссов не выдерживает никакой критики. В общем, стиль и атмосфера удивительного мира рептилий-ниндзя сохранены, а вот игровой процесс подкачал».

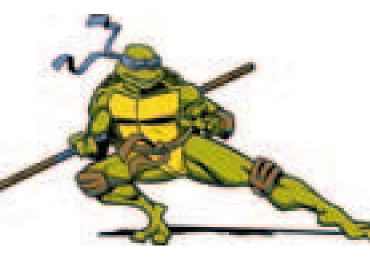
Геймплей! Никто не говорит «игровой процесс», все говорят «геймплей»!

«Все, парень. Ты меня достал. Я иду, и в моих руках шест Донателло. До свидания, дорогие телезрители! С вами был Николай Дроздов».

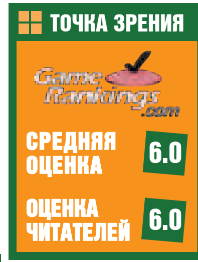
ФАКТЫ

- Первое явление черепашек-ниндзя на современных игровых платформах
- Игра сделана по мотивам нового мультсериала TMNT
- Играть можно за любого из четырех мутантов
- Кооперативный режим прохождения гораздо приятнее одиночного
- Продвижение по сюжету открывает доступ к эксклюзивному арту



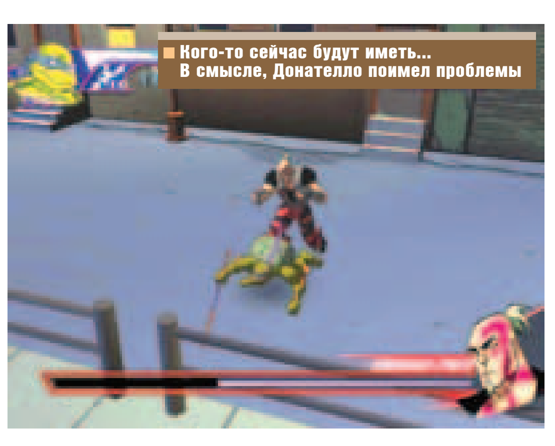


ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.0



Кого-то сейчас будут иметь... В смысле, Донателло поимел проблемы

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0
+ Сначала геймплею радуешься, как ребенок: «Черепашки-ниндзя! Ы-ы-ы-ы!»
– Однако этот восторг быстро проходит, уступая место смертельной скуке

ГРАФИКА 7.0
+ Приятная во всех отношениях графика, cel-shading стабильно радует глаз
– Игра поддерживает всего три разрешения, самое лучшее из них – 1024x768

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0
+ Хорошая, профессионально сделанная фоновая музычка – без претензий
– Когда персонаж в сотый раз повторяет одну и ту же фразу... Это тяжело

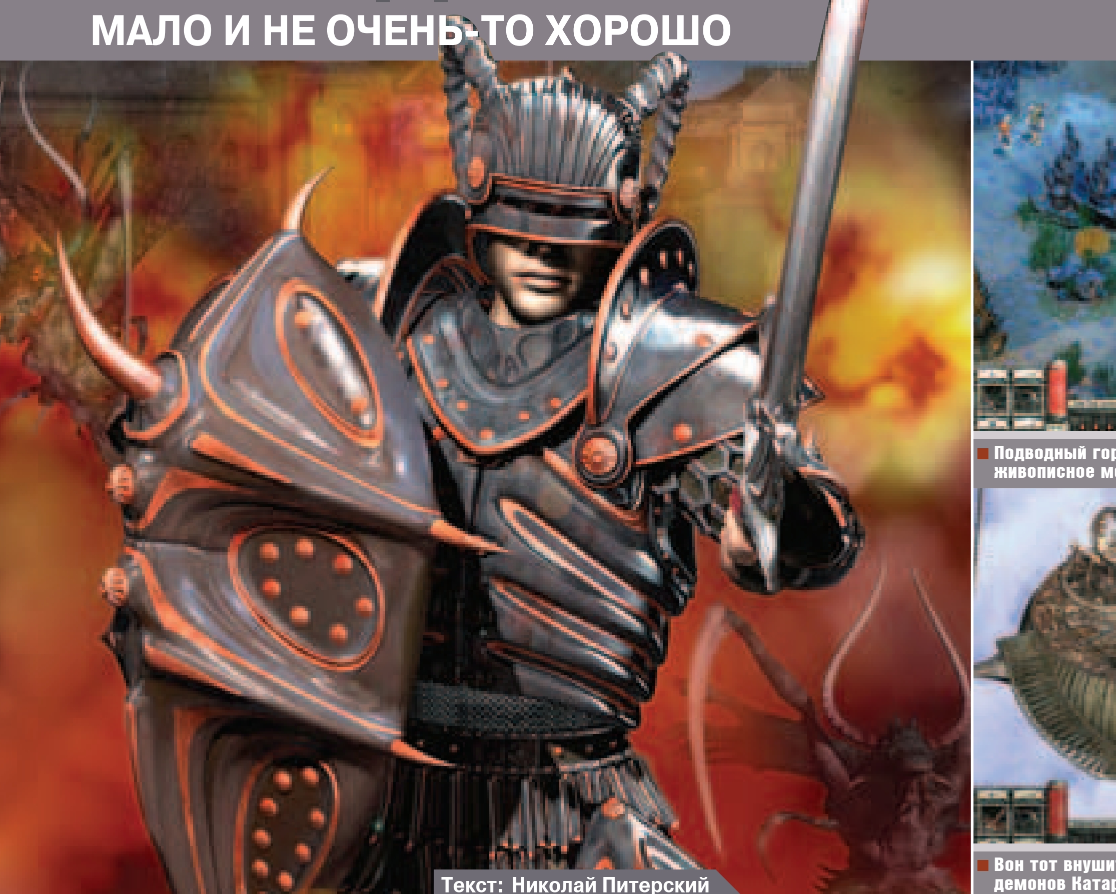
ДИЗАЙН 5.0
+ Городские улицы, канализация, метро, заводы – все как полагается
– Стандартный дизайн для этого жанра. Убери черепашек – никто не заметит

УДОБСТВО 9.0
+ Без геймпада лучше и не соваться. Играть на «клаве» можно, но нужно ли?
– Решать за геймера, где и когда сохраняться – нарушение прав человека!

ИТОГО 5.0
Как и любая яркая погремушка, быстро надоедает и летит в дальний угол

ЗЛАТОГОРЬЕ 2: ХОЛОДНЫЕ НЕБЕСА

МАЛО И НЕ ОЧЕНЬ-ТО ХОРОШО



Текст: Николай Питерский

Подводный город Вантов – довольно-таки живописное местечко

Вон тот внушительный персонаж – батька небесных демонов Катархов

ЖАНР ИГРЫ	Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Burut Creative Team
ПОЙДЕТ	Процессор 400MHz, 128Mb RAM, видеокарта (8Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 700MHz, 256Mb RAM, видеокарта (32Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.goldenland-rpg.com

России есть чем гордиться на поприще игроиндустрии. Летный симулятор *«ИЛ-2»* прижимается к земле под весом многочисленных наград; *«Корсары»* являются эталоном в жанре игр, связанных с морской романтикой; *Silent Storm* вселяет надежду на возрождение пошаговых тактических проектов. Вот только с экшенами и ролевыми играми – какая-то беда.

Именно на этих «сложных» жанрах и специализируется воронежская студия **Burut CT**. Черт с ним, с ***Kreed***'ом, но выход второй части ***«Златогорья»*** вселил некоторую надежду на успех в области RPG. Конечно, не шедевр, но уже близко к качественному продукту. Прошло полгода – самое время закрепить достигнутые результаты. Перед нами свежий аддон ***«Холодные Небеса»***.

ПОМНИШЬ, ЧТО ВЧЕРА БЫЛО-ТО?!

Сколько раз в играх применялся трюк с амнезией главного героя в качестве сюжетной завязки – не пересчитать. Вот и здесь: после жесткой попойки персонаж расплывчато помнит только схватку со сверхъестественным существом и координаты родного дома. Бывало и хуже!

Задача возвращения в родные пенаты осложняется тем, что нелегкая закинула нашего героя в самую северную и, как оказывается, самую изолированную страну Златогорья – Альберию. Кроме того, раскачанные в боях характеристики и навыки аннулированы – ввиду потери памяти. Начинать становление личности придется с первого уровня.

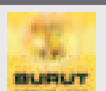
На выбор даны семь классов с различными начальными характеристиками и уникальными особенностями. Впрочем, возможность создать нейтрального героя тоже присутствует. Схема развития персонажа осталась практически такой же – добавилось лишь несколько штрихов, в основном в области магии (как наиболее обделенной в предыдущей игре). Например, расход маны теперь зависит от значения «интеллекта», а сила некоторых заклинаний серьезно возросла.

РАЗГОВОРНЫЙ ЖАНР

Надо отдать должное разработчикам – каждая из трех основных областей Златогорья получилась уникальной. Альберия – не исключение. Не сказать, что архитектура зданий очень оригинальна; дело скорее в социальном аспекте. Государство, где господствует матриархат, не так уж часто встречается в компьютерных играх. На этом фоне персонаж мужицкого пола, напра-налево совершающий подвиги, смотрится очень эффектно.

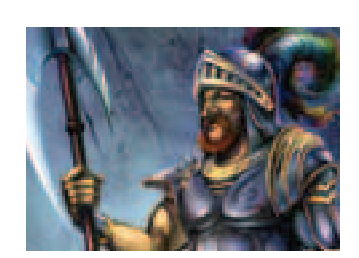
Создается впечатление, что социальному взаимодействию был уделен максимум внимания разработчиков. Раскаченный

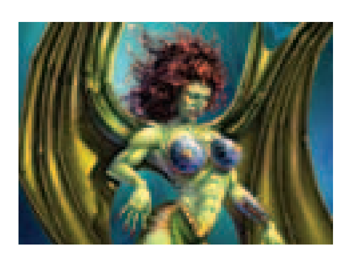
На кой мне бурка, конь и молодецкая удаль, ежели красавицу-царевну не дают, главгад отсутствует, а мир катится в жопу?

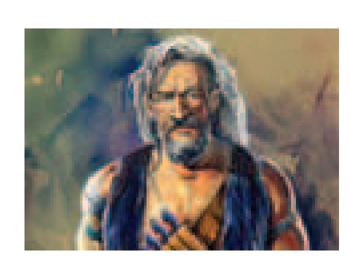


О КОМПАНИИ

■ Burut CT – воронежская студия, образованная в октябре 1999 года. В начале своей деятельности бурутовцы специализировались на разработке обучающих программ, затем переключились на создание игр. В настоящий момент в компании работает более 30 человек. Студия известна ролевой серией *«Златогорье»* и шутером *Kreed*.







навык «красноречие» вкупе с высоким уровнем «интеллекта» творит чудеса. Мастер разговорного жанра имеет шансов выжить не меньше, чем воин. А это дорогого стоит! Встречаются и мелкие, но чрезвычайно приятные моменты. Приручить волка, купить дом со слугой или стать совладельцем гостиницы – такое не часто встретишь и в RPG признанных западных мастеров. А как тебе перспектива влиться в банду грабителей? Или возможность убить абсолютно любого персонажа?

Бурутовцы здорово поработали над сюжетом. Вечно гонимые в ролевых играх «злые» персонажи получили в свое распоряжение даже отдельную сюжетную ветку; не были обижены и «болтуны». В аддоне «рассказывается» три истории, которые запросто могут пересекаться между собой и перетекать одна в другую, что, естественно, положительно сказывается на возможностях геймплея.

ПРИЗОВЕМ РАЗРАБОТЧИКОВ К ОТВЕТУ

Аддон, говоря терминами настольных RPG, представляет собой просто новый модуль. Изменения почти не затронули графику, музыку и звук; фактически нам предложили новое приключение в знакомом мире. Причем очень непродолжительное. Открытые на старте четыре города и пара поселков абсолютно не впечатляют. Особенно учитывая, что в каждом из них дают всего по 3-4 несюжетных задания. Квестовых локаций вообще мизерное количество. Неудивительно, что аддон проходится за пару дней.

Это еще не все. Самым возмутительным является безобразное тестирование. Если у тебя *WinXP* – трижды подумай, прежде чем покупать игру! На некоторых конфигурациях, даже не имеющих проблем с оригиналом, дополнение работает нестабильно, что грозит регулярными «выкидышами в винды». Кнопка «быстросэйва» в этом случае будет частенько сниться тебе по ночам.

Или вот – обещанные в анонсе четыре концовки являются на самом деле четырьмя путями достижения одного маловразумительного финала. Дело даже не в неожиданной развязке с толстым намеком на продолжение, с ней-то все нормально. В первых сериях «Златогорья» разработчики сами проложили путь эпике: тщедушный герой крепчает по мере продвижения к цели, и в конечном итоге урезонивает богов ударом меча. «Холодные Небеса» не дают ни малейшего повода для сочинения легенд: в пародии на финальную битву персонаж присутствует в качестве зрителя, а не ключевого участника. Возникает резонный вопрос: на кой мне бурка, конь и молодецкая удаль, ежели красавицу-царевну не дают, главгад отсутствует, а мир катится в жопу? В ответ – тишина и финальные титры...

ПОПЫТКА НЕ ЗАСЧИТАНА

Конечно, есть приятные находки, но они скрыты под ворохом недочетов. То ли банально не хватило времени, то ли звезды не сложились, то ли возобладало естественное желание срубить капусты, но установленную оригиналом планку разработчики не взяли. Ничего страшного не произошло, но сделанное с таким же подходом к делу «Златогорье 3» мы грязно обругаем. Ей-ей!

ФАКТЫ

- **1** новая страна – холодная Альберия
- **7** довольно-таки больших городов
- **40** новых локаций – спешите посетить
- **200** новых неигровых персонажей
- **4** новых композиции в саундтреке
- **6** различных школ магии
- **78** заклинаний
- **27** навыков

ЧИТКОДЫ К ИГРЕ

■ Чтобы получить доступ к читкодам, в .ini файле с новой строчки пропиши *d_console 1*, в результате в игре появляется консоль, вызываемая кнопкой «Тильда» («~»).
В консоли пишем *sv_cheats 1* (и нажимаем ENTER, естественно), таким образом включается режим читов. Далее все, что желаешь:
ch_god 1 – бессмертие
ch_all_skills – все навыки поднимаются до 15
ch_add_exp <число> – добавляем необходимое количество экспы
ch_give <имя> <число> – дает предмет заданного имени в указанном количестве.
Например, деньги: *ch_give MON_1_0_1 1000000*

■ Локация «Вход в канализацию» не вошла в аддон по причине вопиющей техногенности

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0
+ Хорошие возможности для отыгрыша роли и ряд приятных новшеств
– Глюки и маловразумительная концовка оставляют неприятное впечатление

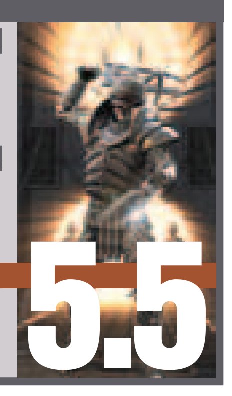
ГРАФИКА 6.0
+ Заботливо прорисованные здания, постройки и прочие элементы мира
– Бедноватая анимация и прорисовка некоторых персонажей и монстров

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0
+ Приятные, не «давящие» композиции способствуют погружению в атмосферу
– Нет озвучки персонажей; слабая реализация звуков, особенно в бою

ДИЗАЙН 5.0
+ Изничтожены неуместные техногенные элементы; изменена структура сюжета
– Удручает общая продолжительность игры, мало несюжетных квестов

УДОБСТВО 8.0
+ Удобное и интуитивно понятное управление – от inventory до spellbook'а
– Некоторые выполненные задания почему-то не вычеркиваются из дневника

ИТОГО
Хоть и не слишком вразумительно, но все еще съедобно. Особенно с пивком!

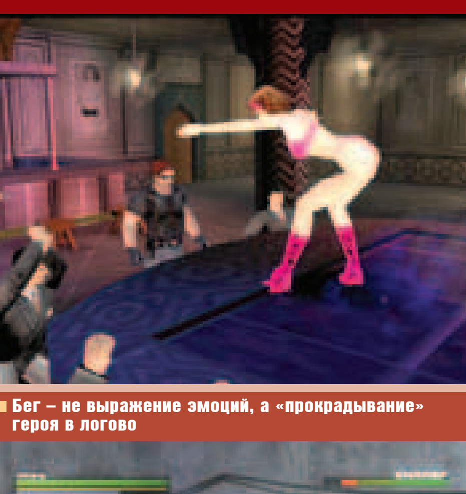


5.5

DEAD TO RIGHTS

SOME PAYNE

Текст: Константин Инин



Бег – не выражение эмоций, а «прокрадывание» героя в логово

Вот так, в упор. Можно спокойно подойти, пережить пару его выстрелов. Это экшен, а не симулятор

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Namco
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Hip Games
ПОЙДЕТ	Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.deadtorights.com

Постер *Dead to Rights* был хорош ужасно. Такие цвета! Такие тени! Такая сталь во всем – от шрифта до глаз главного героя. Атмосфера настоящего боевика; ассоциации с *Max Payne* возникают немедленно, но клоном это явно не выглядит – другой персонаж, другой расклад; есть здесь явно что-то свое. Хорош был постер; не будь его – не было бы Dead to Rights.

«ИТАК, ОНА ЗВАЛАСЬ ТАТЬЯНОЙ»

Классический городок, выросший из золотого прииска. Насквозь коррумпированная власть, город поделен преступными группировками, обычные люди получают копейки и живут в этом аду, сохраняя лицо и не надеясь ни на что. И никто не знает, кто же на самом деле является хозяином всего. Место вне мира; вестерновая глушь, перекочевавшая в наши дни, и немного китчевой неестественности Готтем-сити. У полицейского убивают отца, официальное расследование поручают другому, но Джек решает, что все же разберется сам.

Да, его зовут Джек, и это совершенно правильное имя. Что тут добавить? Игра про то, как он вошел, а их там была полная комната бандитов, и он их всех положил, и правильно, потому что о чем с ними разговаривать; это полиция, которая подъехала только потом, станет с ними разговаривать, и ничем это не кончится, потому что все куплены, но он копов убивать не станет, даже если они за ним погонятся, потому что они же просто на работе. Джек его зовут, и все тут.

«ОНЕГИН, Я ТОГДА МОЛОЖЕ...»

И вот, значит, отсмотрев все ролики, видим мы фигурку нашего героя, бегущую вдоль заборов и подъемных кранов. Фигурка трехмерна в целом, заборы – относительно; раскраска местности непритязательна, не сказать однотонна; камера болтается где-то высоко, делая все мелким и окончательно формируя впечатление, что мы попали в '99-й год, зачем-то запустив его на видеокарте с поддержкой девятого DirectX. На героя выбегает настолько же трехмерный враг (пропорции становятся широкоэкранными, он пробегает на статичной камере, и становится очевидным, что анимацию этот 99-й год ухитрился спереть у 2000-го); действие прерывается на туториал.

Давайте переживем первый шок. Серьезно. Подъемный кран падает, разваливаясь на полигоны; на месте взрыва, свалившего его, появляется картинка взрыва – с той точкой крана, которая, собственно, взорвалась, картинка никак не

Герой, если и не видит спиной, то, во всяком случае, чует задницей: нажатие на автоприцел – и где бы ни был враг, он ляжет

О КОМПАНИИ

■ Помнишь адд-он к Quake'у – Scourge of Armagon? Пачка веселых таких, только что не разноцветных карт. После нее и до Dead to Rights Hip Games как разработчик не занималась ничем интересным; как издатель компания выступала в нескольких достойных проектах – Incoming Forces, Hooligan, The Mummy – на PC и консолях.

взаимодействует. Дана команда «взрыв», нарисован взрыв, железяки поломались. Давайте переживем – смысл есть.

Теперь освоим управление. Игра про «вошел и всех убил» вполне логично использует концепцию автоприцеливания. Наша задача – вовремя автоприцелиться и нужное количество раз выстрелить. Кроме того, есть возможность обезоружить противника, натравить на него собаку (то есть мгновенно убить), использовать врага как живой щит и бросить баллон с газом, в который впоследствии выстрелить. Громоздкая система на практике осваивается быстро, и минут через пять можно, наконец, поинтересоваться, *что* за игру нам предлагают странные дергающиеся фигурки. (Да, естественно, у нас есть еще slo-mo. Чтобы не путаться, оно завязано на прыжок – двойное нажатие, и полетели.)

«ПРИМИ СОБРАНЬЕ ПЕСТРЫХ ГЛАВ»

Dead to Rights представляет собой смесь стрелялки, виртуального тира и beat-'em-up'а. То есть проблемы с «погуще влей» здесь точно нет: простота исполнения компенсируется изобилием игрового процесса. Перестрелка – перебор целей, переключение оружия и выбор маршрута. Герой наш, если и не видит спиной, то, во всяком случае, чует задницей: нажатие на автоприцел – и откуда бы ни заходил враг, он ляжет. Надо сказать, что препятствия здесь все же существуют. Даже если камера – и даже Джек – видят противника, игра просчитывает траекторию от дула до тела: противника, поливающего тебя огнем с крыши грузовика, из-под грузовика не убить, а противник, засевший за узорной решеткой, получает меньше повреждений. Beat-'em-up обеспечивается сюжетным изъятием у героя пушек и состоит из одного удара рукой, одного удара ногой и захвата. Удары складываются в комбы; кстати, и здесь, и во время пе-

ФАКТЫ

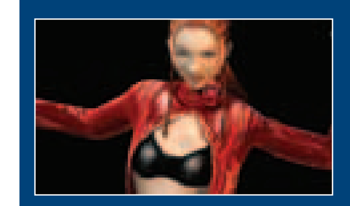
2 очаровательные барышни, оказывающиеся рядом с героем

1 труп близкого родственника, заканчивающийся большой заварухой

18 видов оружия – классические автоматы и безымянный огнемет

30 секунд на восстановление способностей собаки

■ Около десятка способов разоружить противника

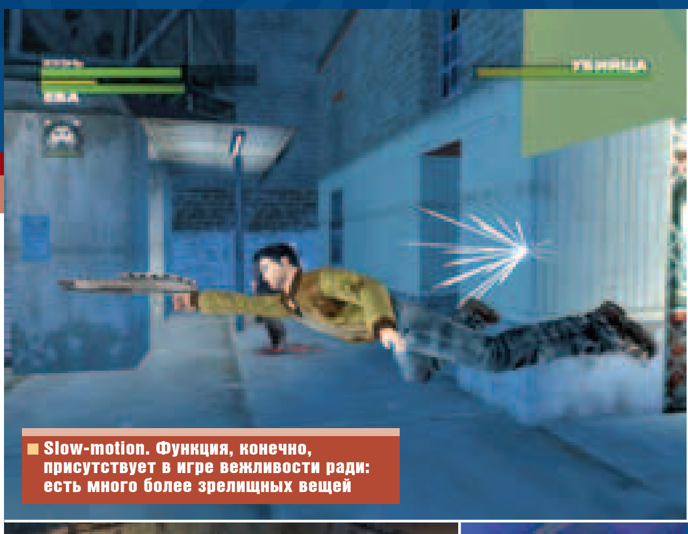


ПОВОРОТ УШЕЛ

Теперь о переводе. Readme гласит: «Перевод на русский язык выполнен компанией Revolt Games». Наверное, перевод был стилизацией под то самое ретро. Которое обеспечили нам камера и графика. Пираты-99 как они есть. «You've just lost your brother» – «Твой брат только что убежал». Брат действительно только что: вот он, лежит мертвый. «Smelled fishy, and it was not the sushi bar». «Пахло рыбой, но запах шел не с кухни». Ага, точно. Запах шел из массажного кабинета. И далее. Надо сказать, что настроение локализации выдержано отменно: к отсутствию согласования текста добавлено отсутствие нормальной вычитки. Пункт меню «Назад» – это навсегда.

■ По нажатию автоприцела – резкий выход из-за укрытия

■ Нет, хоть это и душевая, но речь только о карте


Slow-motion. Функция, конечно, присутствует в игре вежливости ради: есть много более зрелищных вещей

У клоунов нет шансов

РУБРИКА «ПРИГОДИТСЯ!»

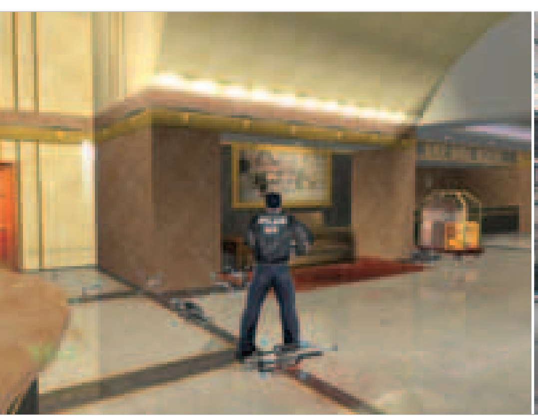
Кулачные боссы – это просто! AI ведется на старый несложный прием: свалив с ног, отбегаешь в сторону; когда враг встает и бежит за тобой, идешь на столкновение и бьешь первым. Ни блока, ни попытки увернуться: грозный враг вновь летит в нокдаун.

рестрелок выясняется, что проблемы с анимацией ограничиваются бегом и еще, наверное, самим движением захвата. Удары в комбах, лупцевание по морде взятого за грудки, работа с разными видами оружия и, наконец, выстрел в голову при отпускании живого щита выглядят вполне пристойно. Никаких восторгов, конечно, но вполне.

Вопрос однообразия окончательно снимают мини-игры. Несложные задачки на ритмичное или своевременное кликанье мышкой, оформленные сюжетно – под общее настроение это проходит просто на ура. Скажем, Джек толкает штангу – нужно побить рекорд. Кликами мышки курсор загоняется в середину полоски: слишком медленно кликать – упадет вниз, слишком быстро – залезет наверх. До тех пор, пока курсор остается в нужной зоне, растет индикатор силы: когда он достигает максимума, нужно нажать на правую клавишу. Несложно, чем и привлекает: собраться все же надо, а не справиться – смешно.

Сюжет связывает все это весьма условно: сам по себе он неплох, но внутри игры присутствует лишь порядка ради. Когда нам становятся нужны пачки сигарет, они начинают валиться из точно таких же противников, которые только что умирали «без следа». Или вот Джек идет к человеку за оружием – за обычной пушкой, ничего особенного, ситуация «но сначала мне нужно раздобыть ствол», в самом начале карты под завязку набивая вывалившимся из противников добром кнопки с первой по четвертую. Да, после драки он скажет: «Я шел к тебе за оружием, но, похоже, у меня и так уже…» – пошутит, в общем. Но шел-то он к нему зачем? Пошутить? Сюжет переводит иг-

«Я шел за оружием, но, похоже, у меня и так уже…» – пошутит, в общем. Шел-то он туда зачем? Пошутить?



Знакомство в боевых условиях

рока из зоны в зону – впрочем, после старта большего и не ожидаешь.

«...СИДИТ, НЕ УБРАНА, БЛЕДНА»

Dead to Rights уровнем исполнения не соответствует собственной же заявке. Это не феерия. Средний план, граничащий с изометрией; простые, лишенные деталей интерьеры; квадратная графика; квадратный сюжет – точнее, квадратная его разработка. Все барышни в massage house одеты в форменные красные халатики, ролики присутствуют только между уровнями, скрипты редки и коротки.

При этом Dead to Rights очень ответственно подходит к реализации концепции «игра-кино» на уровне содержания. Разные части – это разные по стилистике экшен-сцены: в этом боевике есть и пальба, и мордобой. Превратив управление в полустратегическое, не требующее концентрации внимания на текущей цели, разработчики позволили рассматривать сцену в целом, переживать происходящее как зритель, а не как участник. Игра выстроена так, что призванные добавить зрелищности возможности героя – захват живого щита, стрельба из-за укрытия и прочее – реально используются. В рамках исполнения Dead to Rights – кино по полной. И это классное кино: пушек, скажем, здесь залейся, и вот у них с фактурой все в порядке. «Спас» и «магнум», «калаш» и MP5 – это все совершенно разные вещи: и вид, и ощущение от стрельбы здесь абсолютно соответствуют пушке. Напомню еще, что при желании мы не промахиваемся.

Dead to Rights не было бы, если бы не постер, не ролики, не заставка. Это хороший сеттинг и хороший сюжет. Мы хотим побыть в них, и остается только пережить отсутствие шика в игре. Фактически – чуть привыкнуть к графике и к простоте происходящего. Непонятно, зачем нам решили напомнить значение слов «приставочная игра», но после привыкания мы получаем отличный, драйвовый, затягивающий боевик. Простенький и не очень красивый – но полноценный и зрелищный. Он не шедевр. Но он хорош.

ХОТЕЛИ КАК ЛУЧШЕ

Игра с субтитрами – достойный подход. Хочешь – слушай нормальные голоса, хочешь – читай. Вот бы похвалить, порекомендовать к дальнейшему использованию и все.

Нет, «все» не получается. Субтитры почему-то не совпадают с голосом, что создает весьма комический эффект: ну, о другом же они говорят, что вы тут пишете? Субтитры не отключаются: неужели ощущение кино было настолько сильным, что о возможности стереть текст с экрана одной опцией просто забыли? И как прикажете от этих титров отвлекаться, если хочется просто послушать? Наконец, шрифт, которым титры сделаны... Ну, в самом деле: вы хотите продать это и получить за это деньги или нет?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Очень неплохо реализованная идея игры-фильма – и впрямь проработано
− Для блокбастера не хватает шика: происходящее выглядит простовато

ГРАФИКА 6.0
+ Неплохая анимация, неплохие модели – отдельные элементы выглядят приятно
− Ощущение откровенно устаревшей графики – технология есть, эффекта нет

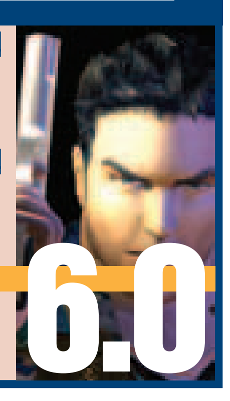
ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Пушки грохочут смачно. Актеры работают правильно. Еще бы убрать титры!
− Никакая музыка. Ее в принципе мало, но та, которая есть – никакая

ДИЗАЙН 6.0
+ Пушки и враги. Местами отлично. Треть успеха игры-фильма – на моделях
− См. минусы графики – вина за простоватость лежит и на дизайне тоже

УДОБСТВО 9.0
+ Все очень достойно. После короткого привыкания управление отличное
− Меню тоже решило напомнить об играх на PS One. Ну, что это такое!

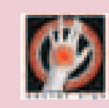
ИТОГО

Весело пострелять. Тот случай, когда главное – не бросить в самом начале



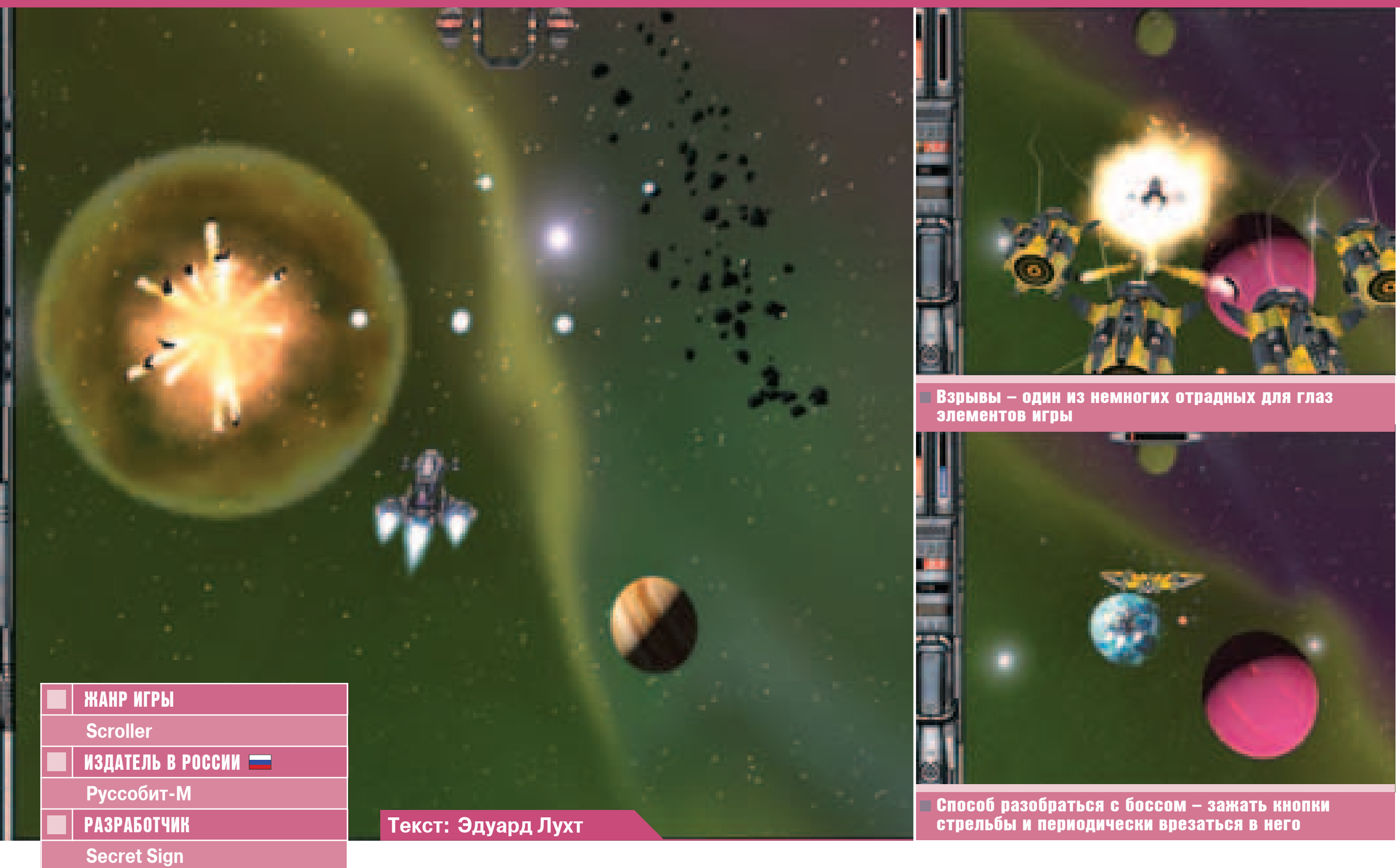
EXIT

ВЫХОДА НЕТ



О КОМПАНИИ

Торговая марка Secret Sign принадлежит создателям Homeplanet. И мы отлично понимаем, почему они не выпустили Exit под лейблом Revolt…



Взрывы – один из немногих отрадных для глаз элементов игры

Способ разобраться с боссом – зажать кнопки стрельбы и периодически врезаться в него

ЖАНР ИГРЫ	Scroller
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Secret Sign
ПОЙДЕТ	Процессор 300MHz, 32Mb RAM, 3D-ускоритель (8Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 500MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.russobit-m.ru/rus/games/exit

Текст: Эдуард Лухт

О таких играх обычно не пишут вообще – не хотят портить отношения с их издателями. Exit удостоился нашей рецензии по одной причине. Мы не можем молча наблюдать за новой модой на игровом рынке. Все чаще мы видим shareware-подобные продукты (десяток мегабайт на диске) в исполнении родных издательских компаний. С рудиментарной графикой, никаким звуком и простейшим (в худшем смысле слова) геймплеем.

Друзья-издатели, обращаюсь к вам с этих глянцевых страниц с вопросом. Сколько можно? Мы устали от того, что за красивыми картинками и сладкими словами на коробке скрывается такой ширпотреб. Мы с подозрением относимся к вашим анонсам и обещаниям. Каждая выпущенная игра такого уровня – гвоздь в гроб нашего к вам доверия.

А ВОТ И ОН

Что вызвало такую реакцию с нашей стороны? Тут много не скажешь. Это однообразный и скучный скроллер. Мы управляем кораблем, на которого летит орава противников. В конце – босс. Все это проходится за полчаса. От уровня к уровню изменения только количественные – больше врагов, больше выстрелов нужно для победы. Графика и звук на уровне бесплатных игр на пару мегабайт. Посмотри наш диск, в разделе shareware найдется пяток игр, которые в своей урезанной бесплатной версии дадут тебе намного больше.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 1.0

+ Когда-то нам очень нравились такие игры. Будем считать это плюсом
– Многие shareware-игры в этом плане во много раз лучше

ГРАФИКА 1.0

+ Не 2D, не VGA. Спасибо большое и на этом
– Такая графика считалась давно устаревшей уже во второй половине 90-х

ЗВУК И МУЗЫКА 1.0

+ Звук и музыка в принципе есть. Примем это за плюс
– Но лучше бы этих трех звуковых файлов (музыка, выстрел, взрыв) не было

ДИЗАЙН 1.0

+ На фоне остального безобразия модели кораблей смотрятся даже недурно
– Дизайн – это слишком громкое слово для того, что есть в игре

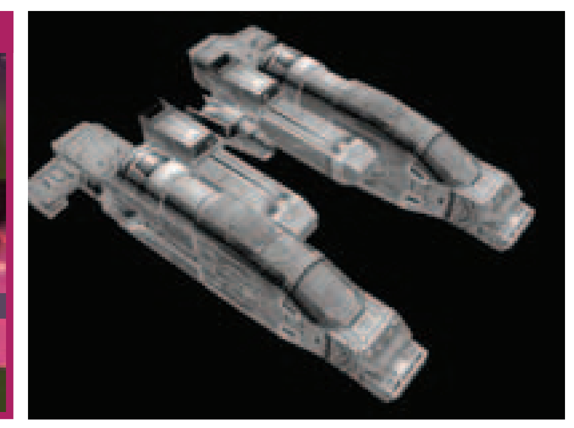
УДОБСТВО 5.0

+ Можно управлять мышкой или клавиатурой, или и тем, и другим одновременно
– Нельзя настроить многие очень важные игровые параметры

ИТОГО

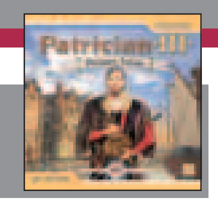
Разочарование, украшенное пестрыми картинками и яркими рекламными фразами

0.5



Текст: Даниил Леви

PATRICIAN III: РАСЦВЕТ ГАНЗЫ

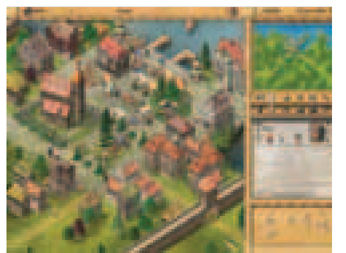


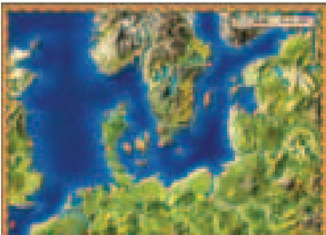
Жанр:	торговый симулятор
Разработчик:	Ascaron
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один
www.akella.com/pub-patrician-ru.shtml	

Общая оценка

Русский язык — отлично

Перед нами великолепный торговый симулятор, который обречен на успех у тысячной армии поклонников. Отличная игра, в которую, правда, мы уже играли.





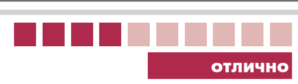
Patrician III – третья часть знаменитой серии торговых симуляторов. После выхода Patrician II, получившей достаточно высокие оценки в игровой прессе, игроки ждали от разработчиков массы новых идей, реализованных, к тому же, на обновленном движке. К сожалению, творцы из Ascaron думали немного иначе. Patrician III представляет собой практически полную копию второй части. Большинство игроков может подумать, что им, со злым умыслом или нет, подсунули диск с Patrician II, но это не так. Просто на рынок вместо полноценного продолжения был выпущен маленький аддон (об этом мы писали в первом номере).

Но вот ведь петрушка: если не рассматривать историю развития тайтла и забыть о том, какой была вторая часть, игра в «Patrician III: Расцвет Ганзы» станет отличным времяпрепровождением для всех почитателей торговых симуляторов и просто хороших игр. Несмотря на значительно устаревшую графику, однообразные локации и скудную детализацию, игра увлекает на долгие часы. Многообразие перспектив развития персонажа, которые открывает игроку Patrician III, заставит ярых поклонников пройти игру не один раз. Да и перевод от «Акеллы» как всегда на высоте.

РЕЛЬСЫ В НЕБО

Жанр:	симулятор американских горок
Разработчик:	Pantera Entertainment
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один
www.hyperrails.com	

Общая оценка



Русский язык — отлично

Если устаревшая графика, отсутствие должного звукового сопровождения и усложненный интерфейс – не помеха твоей страсти к американским горкам, то «Рельсы в небо» сделана исключительно для тебя.

«Рельсы в небо» – хардкорнейший редактор американских горок. Игра предлагает широчайший выбор формаций будущих аттракционов, разнообразные материалы их создания и оформления. Разобравшись в редакторе, ты действительно сможешь создать горки своей мечты, где крутые повороты будут сменять друг друга каждые 50 метров, а посетители запомнят эту конструкцию на долгое время.

Впрочем, можно и самому расслабиться, опробовав творение своих собственных рук в действии. Таким образом, через какое-то время на экране монитора может появиться огромный парк связанных между собой аттракционов.

Выглядит это поистине великолепно, несмотря на скудность детализации и отвратительные ландшафты.

Только вот ведь неприятность: Hyper Rails (оригинальное название игры) появилась в продаже еще в конце 2002 года, а потому успела изрядно постареть и обрасти твердой щетиной. Игры сейчас вообще устаревают с огромной скоростью, поэтому годовалый возраст проекта виден невооруженным глазом.

Положение может исправить разве что очень качественная локализация от «Акеллы».

МАГНАТЫ ЖЕЛЕЗНЫХ ДОРОГ

Жанр:	экономическая стратегия
Разработчик:	Kritzelkratz 3000
Издатель:	Бука
Количество CD:	один

www.buka.ru/game/Game_2769.htm

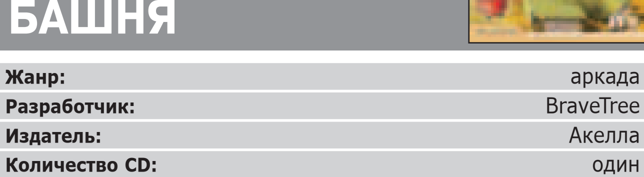
Общая оценка

Русский язык — **отлично**

Хороший представитель вечно любимых публикой симуляторов. Игра включает в себя 10 миссий в режиме кампании, разнокалиберный набор одиночных карт и многопользовательский режим.

Когда мы были совсем маленькими, почти каждого из нас одолевала одна-единственная мечта: получить в подарок железную дорогу с мощным локомотивом и дюжиной разукрашенных вагонов. Особым шиком считалось инициировать небольшую катастрофу – столкновение движущихся навстречу друг на другу поездов. Отныне каждый желающий сможет почувствовать себя в роли начальника ж/д сети и грамотного стратега. По крайней мере, игра «Магнаты железных дорог» это позволяет.

Построение первой трансконтинентальной ж/д сети на территории Северной Америки – дело не простое. Хитроумные конкуренты, тяжелые географические, да и климатические условия – все это заставит нас изрядно потрудиться, завоевывая первые бонусные очки. Здесь тебе предстоит, с помощью специально нанятых караванов, исследовать территорию на предмет наличия полезных ископаемых, самостоятельно конструировать ж/д линии, создавать соответствующие локомотивы с нужным количеством вагонов. В тоже время, игра предлагает неплохой дизайн локаций, приятное музыкальное сопровождение и от 20 часов игрового времени в режиме кампании. По-моему, стоит приглядеться.



СОРВАННАЯ БАШНЯ

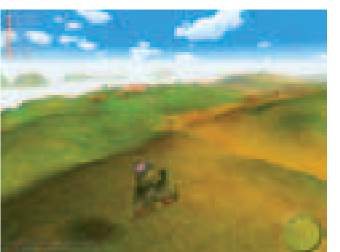
Жанр:	аркада
Разработчик:	BraveTree
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один

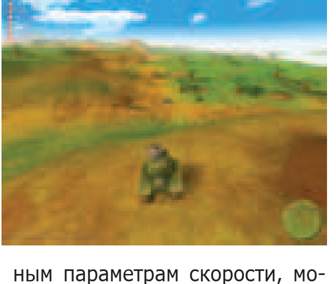
www.akella.com/pub-think_tank-ru.shtml

Общая оценка

Русский язык — **отлично**

Игра обладает высоким уровнем аддиктивности, особенно при баталиях по сети. Конечно, червяков «Сорванная башня» не переплюнет, но своих почитателей обязательно найдет.



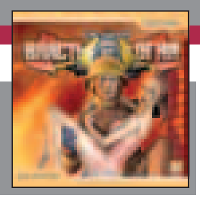


Когда исчезли неприятные воспоминания (см. второй номер журнала), связанные с названием игры, оказалось, что Think Tanks (оригинальное название) станет отличным способом времяпрепровождения на работе при наличии локальной сети. Играть в «Сорванную башню» можно и нужно только в режиме сетевой игры. В обычных схватках с компьютером интерес к игре улетучивается достаточно быстро. И это несмотря на недурной для аркады дизайн уровней, разнообразие бонусов и неожиданных сюрпризов, разбросанных на игровой локации. Выбрав один из нескольких типов танков, различающихся по стандартным параметрам скорости, мощи и так далее, игрок попадает на обширное поле боя, где за вон той горой скрывается начальник по работе, а в спину непрерывно стреляет сосед по офису.

Многие удивятся, узнав, сколько занимает игра – всего 23 Мбайта. Но это вполне объяснимо: игре не присущи современные графические спецэффекты или продолжительные скриптовые (не говоря уже о видео) ролики. Все просто, как дважды два.

Что касается перевода, локализаторы справились со своей задачей на отлично. За что и получают соответствующую оценку.

ВЛАСТЬ ОГНЯ



Жанр:	симулятор пожарника
Разработчик:	Interactive Vision
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один

www.akella.com/pub-firefighter-ru.shtml

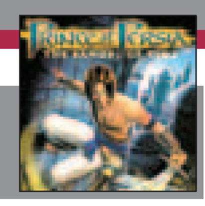
Общая оценка
Русский язык — отлично

Лучше не играть во «Власть огня» вообще, иначе у тебя появится превратное представление о работе сотрудников пожарной службы. А наше МЧС мы в обиду не дадим.

Интересно, разработчики из Interactive Vision когда-нибудь были пожарниками? Вероятно, нет. И вряд ли они хоть раз наблюдали за работой настоящих борцов с огнем. По крайней мере, такой вывод моментально напрашивается при ближайшем знакомстве с игрой «Власть огня» (Fire Fighter). Бравые парни с экрана монитора, каждый из которых обладает пронзительным взглядом, расхаживают по горящему дому словно туристы. Игроку предстоит с помощью клавиатуры (и только клавиатуры) заставить своего подопечного выполнять немного странные задания. Нет, ну мы понимаем – вынести человека из комнаты или отключить газ. Но когда тебя просят с телом на плече пробежать в другой конец дома и достать из пылающего сейфа драгоценности, появляются очевидные сомнения в целесообразности мероприятия.

Мы уже не говорим о графическом исполнении или музыкальном сопровождении, которые не выдерживают никакой критики. Видно, что проект создавался в течение пары месяцев и не был ориентирован на видавшего хорошие игры пользователя. Наш совет: не покупать. Даже несмотря на хороший перевод ответственных локализаторов.

ПРИНЦ ПЕРСИИ: ПЕСКИ ВРЕМЕНИ

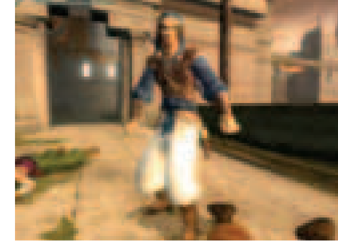


Жанр:	Action
Разработчик:	Ubisoft
Издатель:	Акелла
Количество CD:	два

www.akella.com/pub-prince-ru.shtml

Общая оценка
Русский язык — отлично

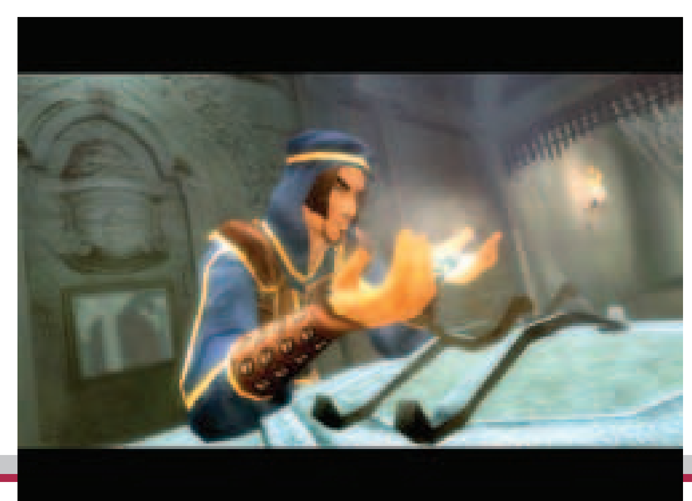
Игнорировать такие игры нельзя. Как нельзя упустить шанс встретиться с легендой, перевоплощенной руками умельцев из Ubisoft в одну из лучших игр 2003 года.



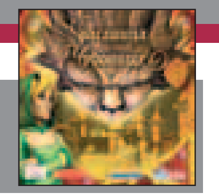
Как хорошо, когда великолепные игры качественно переводят на русский язык, когда получаешь возможность полноценно исследовать игровой мир, не упустив при этом ни малейшей детали.

И «Принц Персии: Пески Времени» – один из таких приятных случаев. Окунувшись в атмосферу древности, прекрасно воспроизведенную художниками, ощущаешь себя частью игровой вселенной. Нескончаемый драйв, эффектные выпады принца, отменные скриптовые сцены, головокружительные трюки и постоянная борьба с гравитацией заставляют пройти игру на одном дыхании. 20 игровых часов пролетают чертовски быстро. Хочется снова встретиться лицом к лицу с песочным уродцем, сделать сальто над его головой и, вонзив Кинжал Времени прямо в спину, пробежать десяток метров по стене или с легкостью матерого акробата запрыгнуть на недосягаемую простому смертному высоту.

А как тебе возможность изменять ход времени, возвращаясь на нужное количество секунд назад? Очень полезная вещь, позволяющая избежать повторения типичных ошибок. Заманчиво? Еще бы, ведь «Принц Персии» просто не может быть иным.



КРАСАВИЦА И ЧУДОВИЩЕ

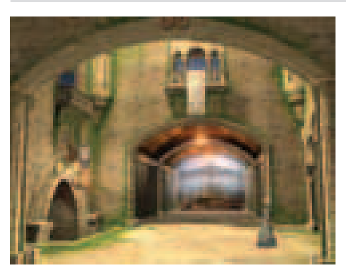


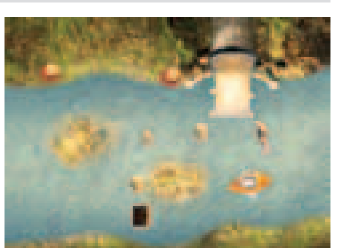
Жанр:	детский квест
Разработчик:	Nikita
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один

Общая оценка

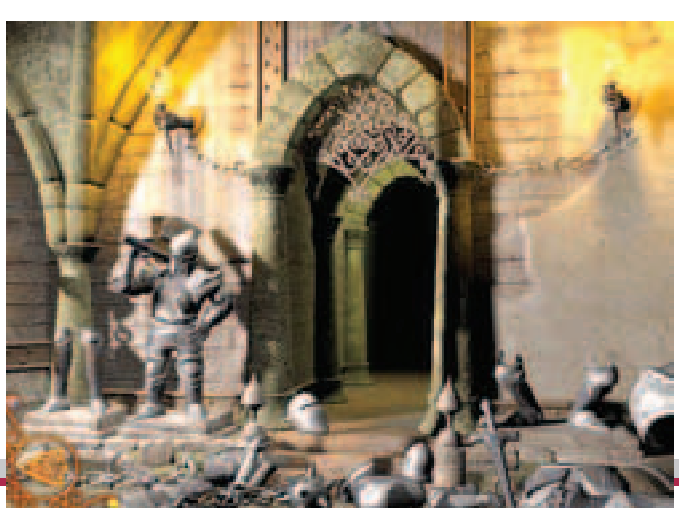
Русский язык — отлично

Если ребенок не хочет читать сказку Аксакова, данная игра станет слабой альтернативой литературному произведению. Но «слабой» – это ведь лучше, чем «никакой».

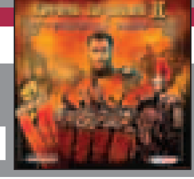




О таких играх, как «Красавица и Чудовище», трудно писать негативно. Человеку, ежедневно отстреливающему n-ое число конечностей в новомодном шутере или в одиночку побеждающему во Второй мировой войне, трудно будет понять целесообразность выпуска подобной игры на рынок.
В основе этого квеста, ориентированного на юное поколение, одноименная сказка. Неплохо выполненные мультяшные локации дозволено проходить за двух персонажей: юную красавицу и принца, превращаемых волей лютой ведьмы в ужасное чудовище. От выбора ведомого героя зависит последовательность прохождения локаций и решения головоломок, которые не вызывают особой трудности даже у неподготовленного игрока. Отдельные благодарности заслужили актеры, занимавшиеся озвучкой игровых диалогов.
В целом, мы получили вполне приемлемый продукт, который, конечно, не будет пользоваться огромным спросом у геймеров старшего поколения, но станет отличным подарком для совсем юных игроков. Поэтому, если хочешь порадовать знакомое чадо увлекательной игрой, обрати внимание на «Красавицу и Чудовище».



КОРОЛЬ ДРУИДОВ II: ПУНИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ



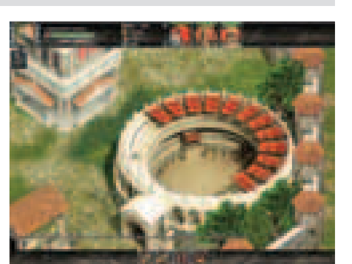
Жанр:	RTS
Разработчик:	Haemimont Games
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один

www.haemimontgames.com/punicwars/

Общая оценка

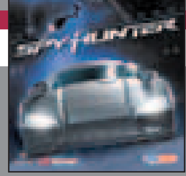
Русский язык — отлично

Перед нами очередной штамп игровой индустрии, который непременно найдет своих поклонников среди многомиллионной аудитории.



За чередой своих младших братьев к нам в гости пожаловал продукт студии Haemont Games – стратегия в реальном времени «Король Друидов II: Пунические войны».
На сей раз игроку предоставляется возможность принять активное участие в противостоянии четырех наций: римлян, иберов, карфагенян и галлов. Наряду с прочими стратегиями в реальном времени, недостатка в которых не испытывает даже самый ленивый геймер, игра мало чем может похвастаться. Графическая составляющая здесь явно уступает лидерам жанра вроде Praetorians от Pyro Studios или грядущей Rome: Total War. Это же касается и тактических аспектов, считающихся в играх такого плана приоритетными. Вообще, из-за не совсем привычного интерфейса, в котором куча разнообразных опций хаотично разместилась на одинаково блеклых кнопках, игра достаточно сложна в освоении.
И, несмотря на подробнейший туториал, это не идет ей на пользу: играть попросту неинтересно. Возможно, игра по сети – это один из немногих аспектов, которые могут спасти игру от тотального провала, сокрушившего не один проект такого рода.

SPY HUNTER

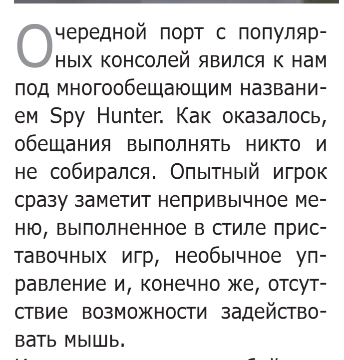


Жанр:	аркада
Разработчик:	Aspyr
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один

Общая оценка

Русский язык — отлично

Несмотря на устаревший графический движок и проблемы с физикой поведения машин, оригинальная версия Spy Hunter обладает свойственной многим консольным проектам чертой – в нее хочется играть снова и снова.

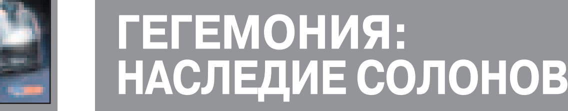


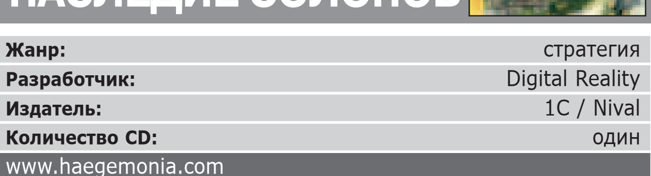
Очередной порт с популярных консолей явился к нам под многообещающим названием Spy Hunter. Как оказалось, обещания выполнять никто и не собирался. Опытный игрок сразу заметит непривычное меню, выполненное в стиле приставочных игр, необычное управление и, конечно же, отсутствие возможности задействовать мышь.

Игра представляет собой аркадный автосим, где тебе предстоит управлять чудо-машиной, умеющей не только за считанные секунды трансформироваться в модный мотоцикл, ездить по воде аки по суху, но и стрелять из нескольких видов оружий. Корпус машины выполнен из тугоплавкой (не только пуле-, но и всем чем угодно) непробиваемой стали. Отныне можно не волноваться, что на скорости в 200 км/ч на пути героев возникнет посторонний объект. Тут вариантов два: объект либо отлетит на несколько десятков метров, будто встретился лицом к лицу с КАМАЗом, либо окажется галлюцинацией, и твой железный конь промчится сквозь него.

И все же, Spy Hunter ни в коем случае нельзя назвать неудачным продуктом. Наполненная неувядающим драйвом, игра наверняка приглянется многим любителям быстрой езды. А их, как известно, на Руси ой как много.

ГЕГЕМОНИЯ: НАСЛЕДИЕ СОЛОНОВ





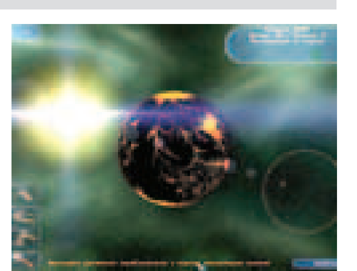
Жанр:	стратегия
Разработчик:	Digital Reality
Издатель:	1С / Nival
Количество CD:	один

www.haegemonia.com

Общая оценка

Русский язык — отлично

Есть желание попасть в 2140 год и поучаствовать в ужасной битве между человечеством и его очередным врагом? «Гегемония: Наследие Солонов» позволит это сделать. Причем не один раз.



Космическая стратегия в реальном времени «Гегемония» появилась в продаже немногим более года назад. Удивив зрителей красотой созданной картинки и получив за свое творение достаточно высокие оценки в игровой прессе, разработчики из Digital Reality и не думали расслабляться. Официальный аддон «Гегемония: Наследие Солонов» не заставил себя долго ждать. Перед нами открываются те же космические просторы, поражающие своей масштабностью и непререкаемым величием.

Если «Гегемония» образца 2002 года пришлась тебе по вкусу, не сомневайся, что и аддон займет все твое свободное (и не только свободное) время. 15 новых карт, предназначенных как для одиночной игры, так и для масштабных баталий по сети, 10 новых типов кораблей, не считая уже привычные опытному игроку наименования, новые миссии, увеличенный в разы список доступных исследований и многое-многое другое. Все это призвано пополнить ряды космических маньяков не на одну тысячу новых почитателей шедевра от Digital Reality. Учитывая затишье, возникшее на рынке глобальных космических стратегий, рецензируемому аддону вполне по силам завоевать расположение огромной армии ненасытных геймеров.

ЕВРОПЕЙСКИЕ ГОНКИ

Жанр:	гоночный симулятор
Разработчик:	Davilex Games
Издатель:	1С
Количество CD:	один

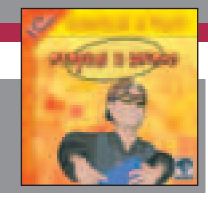
Общая оценка

Русский язык — отлично

Если немного устаревшая графика и явная аркадность проекта тебя не пугают, смело покупай. Отличное времяпрепровождение обеспечено на все 100%.

Нелегальные гонки были (и, конечно же, останутся) одной из самых любимых тем для создателей автосимуляторов. Многие пытались грамотно воплотить эту идею в жизнь. Компания Davilex Games не стала исключением. «Европейские гонки» дают возможность почувствовать себя настоящим королем европейских улиц. Еще бы, ведь отныне каждый может прокатиться по любимым городам Европы (включая Москву), наслаждаясь как памятниками местной архитектуры, так и увлекательным игровым процессом.
Игра подойдет почитателям старичка Carmageddon, ставшего в свое время воплощением насилия в компьютерных играх. Бешеные скорости, полицейские машины, разлетающиеся в стороны, словно картонные, разбросанные по уровню бонусы и умопомрачительное турбо-ускорение непременно придутся по вкусу всем поклонникам гоночных симуляторов. И пусть разработчикам не удалось привести визуальный ряд на должный уровень (угловатость объектов бросается в глаза на протяжении всей игры). Завлекая своей динамичностью и выпирающей из всех щелей неформальностью, «Европейские гонки» способны скрасить не один тоскливый вечер, которых так много в этой жизни.

ОТОРВА В ШКОЛЕ

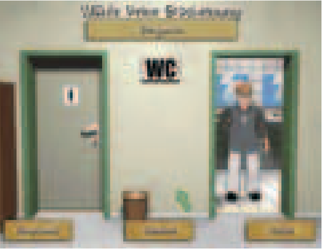


Жанр:	аркада
Разработчик:	Limbic Entertainment
Издатель:	1С
Количество CD:	один

Общая оценка

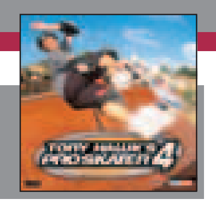
Русский язык — отлично

Ситуация с «Оторвой в школе» напоминает состояние сегодняшней детской литературы в России: детей к ознакомлению не допускать ни в коем случае!



Немецкие разработчики из Limbic Entertainment раз и навсегда решили: образование в школе – это нонсенс. Данное учебное заведение существует только для того, чтобы в нем забавляться. Правильным немцам вторила и компания «1С». Таким образом, на российский рынок выкарабкалась игра «Оторва в школе» (оригинальное название Crazy School: Schulverweis).
Весь игровой процесс сводится к совершению в различных кабинетах всевозможных пакостей, как то: порвать учебник, выпотрошить учительский кейс, отформатировать компьютеры в кабинете информатики, поменять местами расписания для разных классов, украсть колбы из кабинета химии, разукрасить стены в классе рисования и т.д. до бесконечности. Множество представленных здесь уровней способны воспитать матерого хулигана, с характерной походкой «как у шимпанзе» и обязательными темными очками «как у Шварцнейгера». Единственная проблема на пути персонажа – злостные работники школы и верные им «ботаники». Те, словно супостаты из Commandos, всегда норовят поймать тебя в поле зрения и наказать игрой в виселицу. Угадаешь слово – хвала тебе и почет, не угадаешь – будь добр покинуть помещение.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



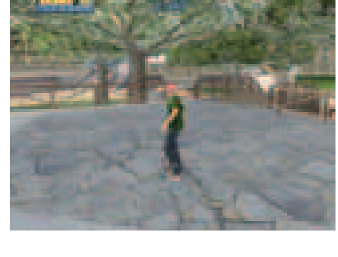
Жанр:	аркада
Разработчик:	Neversoft Entertainment
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	два

www.aspyr.com/games.php/pc/thps4

Общая оценка

Русский язык **отлично**

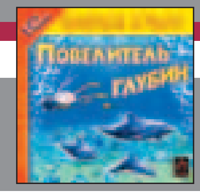
Даже если ты не являешься почитателем всей серии THPS, четвертая часть может прийтись тебе по вкусу. Вот только не забудь обзавестись геймпадом.



Борющийся с законами гравитации скейтер взмывает на десяток метров в небо, выполняет умопомрачительный трюк и, как ни в чем не бывало, возвращается на асфальт. Со скоростью пули он проносится сквозь парк мимо гуляющих молодых мам, на выходе запрыгивает на перила, по которым за считанные секунды проезжает метров сто, испуская из под доски искры. Знакома такая картина? Тогда ты уже видел хотя бы одну игру из самой популярной серии симуляторов скейтбординга Tony Hawk's Pro Skater!

В новой, четвертой, части игроку доступно множество режимов: от карьеры и тренировочного заезда до строительства личного парка для катания или создания собственного скейтера. Но самое главное – в режиме карьеры заезды не ограничены двумя минутами! У тебя – полная свобода действий! Выпущенную компанией «Руссобит-М» только на английском языке THPS 4 достаточно легко освоить даже с базовыми знаниями иностранного. Единственное, за что можно критиковать игру, так это за управление. Ориентированная на консольную публику, THPS 4 пришла на PC со свойственным приставочным играм управлением. Поэтому, если хочешь почувствовать себя настоящим экстремалом, приобретай геймпад.

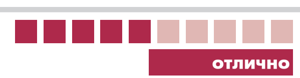
ПОВЕЛИТЕЛЬ ГЛУБИН



Жанр:	стратегия
Разработчик:	Anarchy Enterprises
Издатель:	1С
Количество CD:	один

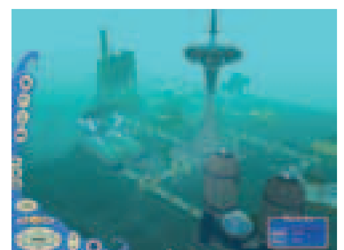
games.1c.ru/deepseatycoon

Общая оценка



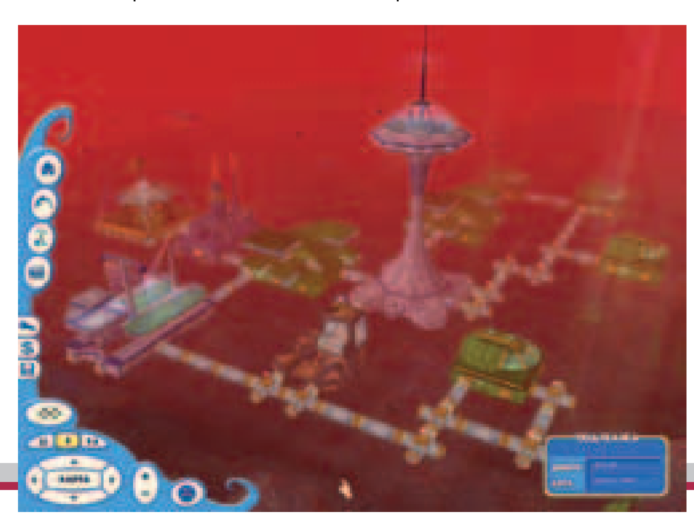
Русский язык **отлично**

Даже если приевшиеся tycoon'ы не входят в список твоих любимых игр, «Повелитель Глубин» вполне способна удивить тебя своей неординарностью.



Студия Anarchy Enterprises известна своим умением выбирать нестандартные игровые локации для своих tycoon'ов. Так, в октябре 2001 г. игрокам было предложено построить свою собственную базу на Луне (игра Moon Tycoon), обеспечив жизнь землян на неизведанной планете. В апреле 2003 года из под пера разработчиков вышла игра Deep Sea Tycoon, которая позволяет погрузиться на морское дно с целью создания подводного мира, ни в чем не уступающего настоящему. В конце 2004 года российским гигантом «1С» была выпущена локализованная версия игры, получившая название «Повелитель Глубин». Теперь каждый желающий сможет опробовать силы в сооружении глубинного города своей мечты. Игра предлагает огромное разнообразие игровых локаций: от обычного морского дна до атлантических льдов или вулканических рифов. Выделяющаяся своей оригинальностью, «Повелитель Глубин» произведет на тебя хорошее впечатление за счет приятного глазу дизайна уровней, спокойного музыкального сопровождения и качественно выполненных построек.

Прибавь к этому прекрасный перевод, и получишь на выходе достаточно качественный продукт, который обязательно найдет своих поклонников в мире почитания The Sims.



РЫЦАРЬ ДОРОГ

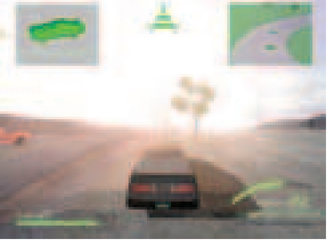
Жанр:	экшен / аркада
Разработчик:	Davilex Games
Издатель:	1С
Количество CD:	один

games.1c.ru/knight_rider

Общая оценка

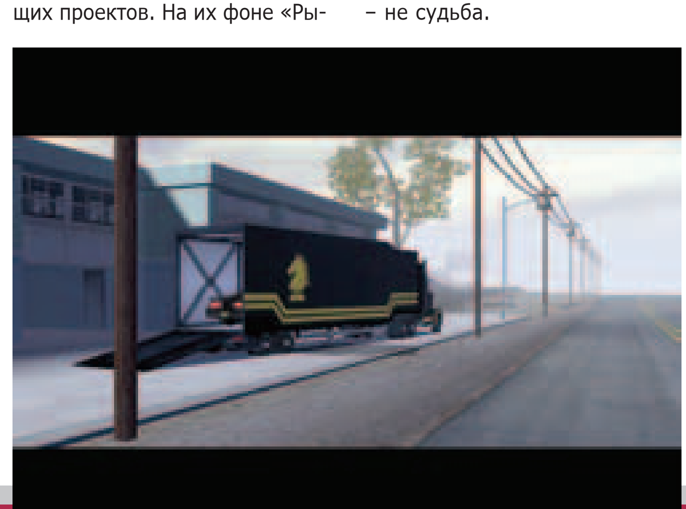
Русский язык — **отлично**

Перевоплощение Майкла Лонга оказалось не очень функциональным. Корпорации «БЛОК», прежде чем оснащать автомобиль передовой электроникой, необходимо было соорудить ручной тормоз.

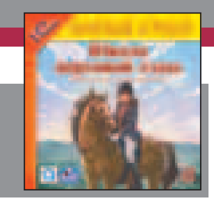


Своему появлению на свет игра «Рыцарь дорог» (оригинальное название – Knight Rider) обязана популярному телесериалу с одноименным названием, не так давно регулярно крутившемуся по первому развлекательному. Черный автомобиль, умеющий говорить, думать, прыгать на несколько десятков метров, ездить на боковых колесах на скорости более 100 км/ч, плавно перекочевал с телевизионных экранов на дисплеи мониторов. Выпущенная в 2002 году игра локализована фирмой «1С» более года спустя. За это время на жестких дисках геймеров побывало несколько десятков стоящих проектов. На их фоне «Рыцарь Дорог» выглядит неказисто. Устаревшая графика, низкая детализация, порождающая угловатость практически всех объектов, и ужасное музыкальное сопровождение из сериала вряд ли смогут привлечь современного игрока. Однообразные миссии не удается пройти за первый час игры лишь потому, что автомобиль норовит в самый ответственный момент развернуться на 180 градусов, позволяя преследуемым спокойно удалиться.

Игра окажется интересной лишь в том случае, если ты с замиранием сердца ожидал очередной серии псевдоприключений. В противном случае – не судьба.



ШКОЛА ВЕРХОВОЙ ЕЗДЫ



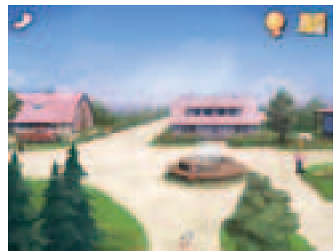
Жанр:	квест
Разработчик:	Innerloop Studios
Издатель:	1С
Количество CD:	один

games.1c.ru/ponygirl

Общая оценка

Русский язык — **хорошо**

Уважаемые девушки (как же хочется верить, что вас среди наших читателей немало), «Школа верховой езды» сотворена для вас. Наконец-то вы поймете, что компьютерные игры – это не только «контра», «квака» и «варик». Удачи!



Перед нами игра для двух категорий людей: представительниц женского пола, только начинающих знакомиться с компьютерными играми и любителей лошадей. Первые смогут без труда освоить управление, для вторых «Школа верховой езды» станет неплохим пособием, которое поможет узнать что-то новое о любимых животных. В виртуальном мире игроку предстоит регулярно общаться с другими персонажами (обитателями своеобразного ранчо), иногда становясь участником непродолжительных мини-игр. Благодаря выполнению конкретных заданий (убрать конюшню, насыпать в стойло сено, почистить лошадь и т.д.) и правильным ответам на вопросы (от самых простых до достаточно сложных) на наш счет зачисляются очки (да, почти экспа). Переход на следующий этап игры возможен лишь при определенном количестве баллов.

В плане визуального ряда игра, как и следовало того ожидать, не привносит в мир адвенчур ничего нового. «Задники» смотрятся вполне прилично, персонажи, хоть и выглядят угловато, вполне напоминают настоящих людей. Но, учитывая, что «Pony Girl» (оригинальное название) не претендует на высоту последнего Myst'а, такие огрехи можно и простить. Не тот формат, понимаешь ли.

Текст: Вячеслав Назаров

ЛОКАЛИЗУЙТЕ МНЕ КРАСИВО

Возьму на себя смелость утверждать, что большинство из тех, кто взял в руки наш журнал рано или поздно долистают его до этой страницы. Сейчас мы не станем касаться этической оценки граждан, которые по каким-то причинам не смогут этого сделать. Давай лучше поговорим о моральной стороне такого заурядного процесса, как приобретение игр. Признайтесь честно, какие игры и у кого ты покупаешь? Не секрет, что «самыи полныи и качествиные русефекации», штампуемые в подпольных пиратских цехах, и официальные локализации, издаваемые на законных основаниях, частенько соседствуют друг с другом на прилавках магазинов и на развалах у метро. Что из них ближе твоей душе и симпатичней кошельку? Не торопись отвечать, пока не дочитаешь статью до конца, – ты узнаешь всю подноготную о том, как создаются лицензионные русские версии игр.

ДАЕШЬ HL2 ПО ЦЕНЕ БОЛВАНОК!

Мы не будем ханжами и сразу признаем, что полностью победить пиратский рынок не удастся. Ни в этой стране, ни на этой планете, ни на всем Млечном пути. Даже если бы компьютерным пиратам отрубали руки, то через год рубить пришлось бы уже протезы. Но все же рынок формируют не они, а легальные издатели компьютерно-игровой продукции. И за это им честь и хвала. Но как они его формируют? Как происходит выбор тех игр, которые будут официально изданы в России, и почему в это число так редко попадают мега-популярные хиты?

Ответить на вопросы очень просто, если вспомнить, как работает экономическая система. В нашем мире одни хотят денег за ничего, а другие – всего бесплатно, и именно на этом балансе держится вся экономика. Денег за возможность издания игры в России, то есть, за лицензию, хотят зарубежные компании, владеющие правами на нее. Получить это право бесплатно – мечта российских издателей. Но по нашим сведениям эта мечта еще ни у кого не осуществилась. Поэтому приходится раскошеливаться.

Суммы на кону стоят серьезные. И чем серьезнее игра, тем серьезнее сумма. Стоимость лицензии на первоклассный проект уровня Warcraft III или Half-Life 2 может доходить до нескольких сотен тысяч долларов. Представляешь, сколько нужно продать копий игры, которая для конкуренции с пиратами должна продаваться в jewel-упаковке и стоить в розницу около трех долларов? Правильно. Много. Те же несколько сотен тысяч. Однако сделать это практически невозможно – тиражи игр на российском рынке до безобразия редко достигают хотя бы 150-200 тысяч экземпляров. Да и флибустьеры электронных морей всегда готовы откусить от этого пирога свой кусок.

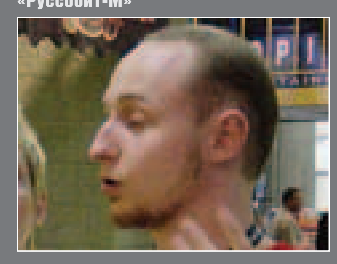
Кроме стоимости лицензии, как правило, зарубежные владельцы прав получают еще и роялти – фиксированные отчисления с каждой проданной копии игры. Поэтому за право издавать в России ультрамодный проект нашим издателям приходится выкладывать очень значительные суммы. Но чаще природная бережливость берет свое, и взоры обращаются на более дешевые проекты в ценовом диапазоне от 5 до 50 тысяч долларов. Именно они и формируют тот ассортимент, который мы видим на CD-развалах. Кому-то это, безусловно, на руку. Например, работникам издателя. Ведь известно, что скупой платит дважды, а получать двойную зарплату всегда приятно.

ИГРЫ, КОТОРЫЕ ВЫБИРАЮТ

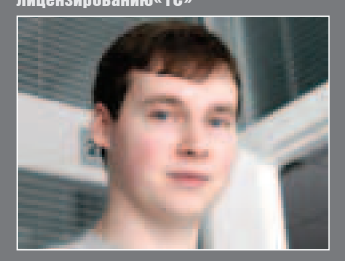
Выбрать проект, который с одной стороны не является дорогущим хитом, а с другой – может разойтись большим ти-

НАШИ ЭКСПЕРТЫ:

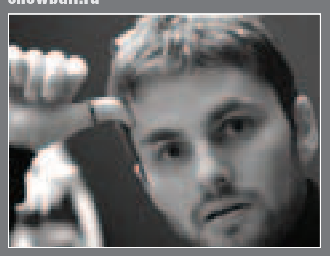
ИГОРЬ ПОЛЯКОВ
Менеджер по локализациям «Руссобит-М»



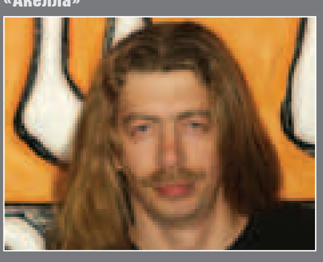
НИКОЛАЙ БАРЫШНИКОВ
Эксперт по лицензированию«1С»



СЕРГЕЙ КЛИМОВ
Генеральный продюсер snowball.ru



ВЛАДИМИР КУДР
Вице-президент по лицензированию «Акелла»



ражом и принести прибыль, непросто. Для этого в издательствах создаются целые отделы, где трудятся менеджеры по подписанию контрактов. Они днями и ночами, по утрам и вечерам ищут игры, чьи создатели уже достаточно талантливы, но еще недостаточно жадны. Найти такой проект для менеджера – настоящее удовольствие. Однако оно часто несовместимо с жизнью – конкуренты не дремлют и также стараются урвать право на издание в России заветной игры. Выигрывает в схватке та компания, которая предложит за проект наибольшую сумму. Фактически происходит закрытый аукцион, на котором находится место и блефу, и обещаниям золотых гор, и демонстрации собственных достижений, и рассказам об ужасных провалах конкурентов. Частенько несколько компаний объединяют свои сбережения, чтобы выкупить игру и издать ее совместно. И вот после того, как чудо-проект оказывается в руках издателя, встает вопрос, который лишь немного отличается от извечного вопроса женщин: «Как завоевать мужчину своей мечты, и что потом с этой сволочью делать?» Итак, что же делать издателю с будущим «хитом»?

GOVORITE PO-RUSSKI

Получив в свои руки новый проект, издатель, как правило, первым делом громогласно объявляет об этом, расстреливая пресс-релизами игровые сайты и журналы, и обещает «в ближайшее время» выпустить игру на рынок. Делается это, чтобы пираты, знали, что им не стоит рваться ее тиражировать. К сожалению, на подобные заявления те обращают столько же внимания, сколько и все мы – на призывы жить без дураков. Сам знаешь, сколько вокруг нас представителей интеллектуального большинства...

Исторически сложилось, что в каждой стране наибольшим успехом пользуются игры, выпущенные на языке аборигенов. Не является исключением и Россия. Чем ближе проект к народу, тем больше прибыли он может принести своему владельцу. Даже таджикские мультфильмы выигрывают у немецкой порнографии только благодаря наличию песен, понятных нам еще со времен СССР. Поэтому за редкими исключениями, которые лишь подтверждают правило, все игровые проекты в нашей стране выходят на русском языке.

Процесс превращения оригинальной версии игры в русскую называется по-разному. У пиратов это «русефекация», у официальных издателей – «адаптация» или «локализация». Впрочем, полноценной русской версией можно считать лишь игру, которая выходит из-под компиляторов легальных издателей. Но об этом ниже.

ИМЯ, СЕСТРА, ИМЯ!

Перерождение проекта начинается с выбора русского названия. Такое переименование преследует две основные цели. Первая – привлечение нашего внимания именем, которое изначально понятно и возбуждает низменные покупательские инстинкты. Вторая причина – конкуренция. Вкладывая в раскрутку проекта отнюдь немалые средства, издатели вов-

Как вы выбираете игры? Почему среди тех игр, которые выбирают российские издатели, очень мало мегапопулярных хитов уровня Doom III? Что нужно сделать и кому, чтобы их количество росло?

Сергей Климов (Генеральный продюсер, snowball.ru): Мы выбираем то, что будет интересно нашей аудитории. У нас есть линейка для любителей серьезных глобальный стратегий, есть линейка классических немецких стратегий, и есть линейка приключений, квестов, ролевиков. В этом плане мы отличаемся от других издателей, потому что заранее ограничиваем области, в которых издаем. Зато в них стараемся издавать наиболее интересные игры.

Игорь Поляков (Менджер по локализациям, «Руссобит-М»): Лично я опираюсь на собственный игровой опыт! Ну и не могу сказать, что хитов выпускается так уж и мало...В России вышли почти все признанные хиты этого года: Diciples 2, Warcraft 3, Savage, Warhammer 40K FireWarrior, Mafia, Prince of Persia. Многие скоро выйдут – SpellForce, Castle Strike, Kill.Switch...

Так что не совсем понятно, почему вы думаете, что хитов мало? Их много... и будет еще больше! А по поводу Doom III – так он же еще не вышел?! Так что все впереди.

Владимир Кудр (Вице-президент по лицензированию, «Акелла»): Мегапопулярных хитов уровня Doom III вообще мало. Их выходит всего один, два или три, а то и того меньше. Соответственно, их российскими паблишерами и покупается немного. Потом, договориться с крупным издателем гораздо сложнее, чем с маленьким издателем или же непосредственно с разработчиком. Как известно, сейчас на российский рынок не вышли только несколько крупных паблишеров, вроде Electronic Arts и Vivendi-Universal – очень странно присутствующих в России – или Activision и Take-Two Interactive, лицензирующих лишь небольшую часть продукции. Просто они не готовы принять те реалии, которые существуют в нашей стране. С остальными все значительно проще

Николай Барышников (Руководитель группы лицензирования и продвижения, «1С»): А что такое «мегапопулярный хит уровня Doom III»? Мы выпускаем десятки хитов – игры класса Mafia, Max Payne, Icewind Dale 2, Medieval Total War, Soldier of Fortune, Call of Duty, Syberia, Vietcong, Homeworld 2. Их количество растет год от года. Выбираем игры довольно просто – стараемся выпускать все лучшие игры наших западных партнеров, которых у нас, кстати, более 45. Однако не все разработчики хотят, чтобы их игры продавались в России, наслушавшись различных страшилок про пиратство и т. п. Тем не менее, мы активно пытаемся издавать все лучшие игры, хотя и не всегда все получается так, как мы того хотим.

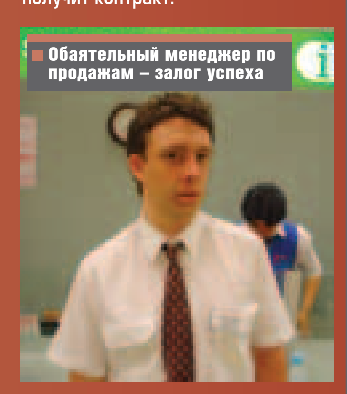
Чем вы берете западных издателей? Играли ли вы против своих конкурентов, чтобы помешать им получить контракт на издание нужной вам игры?

С.К.: Как правило, мы принципиально никогда не боремся с другими компаниями из России – зачем? Рынок большой, проектов масса, и российский издатель, даже конкурент, нам ближе, чем издатель зарубежный. Знаете, глупо ведь выйдет, если между собой перессорятся две российские компании, единственным результатом чего будет увеличение прибыли какой-нибудь многомиллионной американской компании, вы не находите? :) Есть такое джентльменское соглашение, не приставать к тем компаниям, у которых в России уже есть партнер. Соответственно, линейки, по которым уже сами работаем, тех партнеров, с которыми работаем, мы защищаем и никому не отдадим. Обычно достаточно просто поговорить, синхронизовать планы.

И.П.: Берем личными качествами. Обаянием. Играем ли мы против конкурентов? Какие-то уловки, конечно, используются, но в целом – все по-честному.

В.К.: Мы никогда не говорим плохо про конкурентов, когда общаемся с западными партнерами – это политика компании. Такая же установка дана всем, кто контактирует с общественностью и прессой. Негативная информация о российских издателях портит впечатление о нашей стране вообще. Брать западных издателей приходится хорошими условиями, репутацией компании, благо «Акелла» за рубежом известна. Дистрибьюция у нас хорошая, можем партнерам показать результаты продаж, публикации, рекламу...

Н.Б.: Западный издатель всегда старается выбрать наилучшего дистрибьютора на любой территории. Россия – не исключение. Компания, которая покажется издателю наиболее привлекательной, и получит контракт.

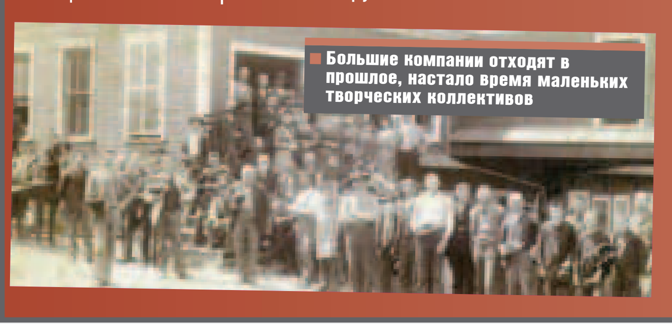

Обаятельный менеджер по продажам – залог успеха

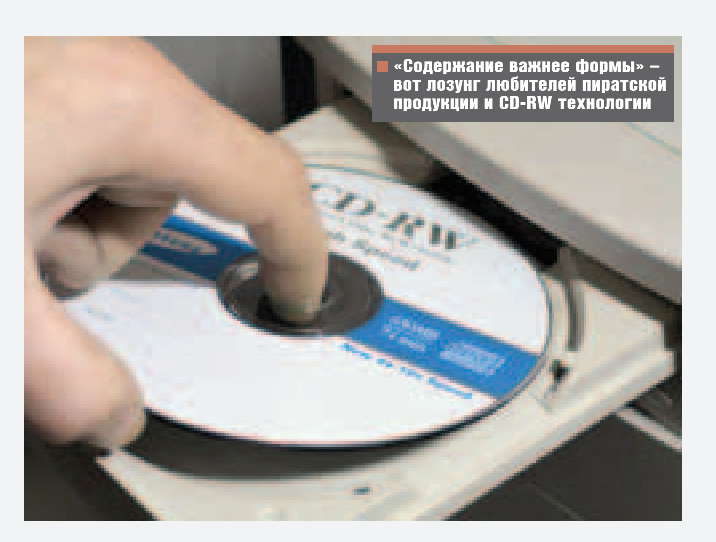
Когда вы делаете анонс об издании в России проекта, на который получили права? Когда начинаете рекламную кампанию? Сколько придется ждать игроку, который увидел анонс и первые рекламные полосы, до появления игры в продаже?

С.К.: Раньше мы объявляли задолго, сейчас стараемся объявлять, когда уже есть четкая дата выхода, то есть месяца за три до появления игры в продаже. Сейчас у нас есть порядка 40 необъявленных игр, которые мы будем держать в секрете до завершения локализации, чтобы не создавать ожиданий раньше времени.
И.П.: Все зависит от состояния игры. Реклама же появляется, как только проект переходит в стадию завершения локализации.
В.К.: Анонс обычно делаем при подписании контракта или немного позже. Реклама – именно прямая реклама, а не пиар – начинается за месяц-два до предполагаемого выхода игры. Но бывает так, что релиз игры иногда откладывается – все зависит от темпов локализации. Иногда сталкиваемся с серьезными техническими проблемами, которые вскрылись уже в процессе. Плюс, задержки со стороны партнеров. Потому что если игра востребована и вышла во многих странах, Россия не является приоритетной территорией, для которой в спешном порядке нужно делать локализацию. Сначала занимаются переводом на немецкий, испанский и так далее. А Россия уже идет позже. Так что иногда сроки выхода страдают из-за этого. Но обычно все же реклама дается за один-два месяца. Раньше давать ее не имеет особого смысла.
Н.Б.: Анонс делаем по согласованию с западным партнером, но никак не раньше подписания контракта. Рекламную кампанию, как правило, начинаем по мере приближения даты выхода. Что касается времени ожидания – тут все зависит от конкретного партнера и разработчика. В 90% случаев задержка происходит не на этапе перевода ресурсов игры в России, а на этапе сборки западными разработчиками, многие из которых русского алфавита и в глаза не видели.

Сколько людей, как правило, работают над проектом и чем они занимаются? Могут ли ваши сотрудники заниматься адаптацией сразу нескольких игр, и, если да, не сказывается ли это на качестве работы?

С.К.: В процессе адаптации над игрой работают 7-15 человек. Переводчик, редактор, консультант, тестеры, продюсер, исполнительный продюсер, художник, программист локализации, отдел пропаганды. Звукорежиссер, звукооператор, актеры. Если говорить про переводчиков, то мы стараемся обеспечить им максимальную концентрацию, переводчик работает только над одним проектом.
И.П.: В целом весь процесс локализации контролируют два человека. Сам процесс выполняют несколько команд локализаторов. По поводу работы над несколькими играми одновременно – нет никаких проблем. Чем больше, тем интереснее. Вот, на данный момент ведется работа над: Spell Force, Against Rome, Savage, Castle Strike, NFH2, Redline, Guard Force, Turtle Bay, Sitting Ducks, Kill.Switch и еще десятком позиций... и ничего – справляемся.
В.К.: Сотрудники, как правило, занимаются сразу несколькими проектами, потому что это, по большому счету, конвейерное производство. Кто-то заведует программированием, кто-то переводом, кто-то пишет звук, кто-то перерисовывает картинки. Ведет весь проект обычно один человек, который руководит небольшой группой из всех перечисленных выше. Он же, естественно, одновременно может вести сразу несколько проектов. Общее качество от этого не страдает – это ведь вопрос профессионализма сотрудников и грамотного распределения обязанностей.
Н.Б.: Переводом игры занимается довольно большое количество человек. Это зависит, в первую очередь, от размера игры. Переводить Icewind Dale 2 – не то же самое, что какие-нибудь гонки. В любом случае, в процессе локализации задействуются менеджеры, переводчики, программисты, художники, звукорежиссеры, редакторы, актеры, и т. п. Часть игр переводим мы сами, часть – целый ряд компаний, с которыми мы сотрудничаем – таких, например, как «Логрус», «Нивал», Snowball.


Большие компании отходят в прошлое, настало время маленьких творческих коллективов



«Содержание важнее формы» – вот лозунг любителей пиратской продукции и CD-RW технологии

се не хотят рекламировать и пиратов: реклама в журналах игры Cowboys From Hell будет подхлестывать не только продажи официального издателя, но и пиратов, решившихся выпустить этот же проект. А каждый рубль, заплаченный одноглазым флибустьерам, для честного издательства равен потерянному рублю.

Именно поэтому компании стараются максимально выделить свой проект – и названием, и оформлением, и стилем перевода. Подобная адаптация игры к местному рынку позволяет говорить о том, что часто русская версия буквально превращается в самостоятельную игру. И поверьте моему опыту, она может быть гораздо лучше оригинала. Кому-то это нравится, кому-то нет. Но в любом случае, качественные локализации не идут ни в какое сравнение с потугами пиратов и их «русефекациями», от одного вида которых душа у нормальных людей покрывается ужасными прыщами.

КОНЦЕПЦИЯ АДАПТАЦИИ

Работа над русской версией начинается, как только становится ясно, что компания все-таки будет издавать игру, за которую билась с конкурентами. Первым делом творческий отдел, который будет заниматься переводом проекта, и отдел маркетинга просматривают все имеющиеся материалы, чтобы понять, что же перед ними находится. Их цель – решить, как позиционировать игру, в какой стилистике она будет выполнена и как же станет выглядеть в итоге. Главное в этом процессе – иметь богатый игровой опыт, понимать, что нужно игрокам, которые предпочитают определенный жанр, и, конечно, обладать фантазией. В противном случае локализаторы могут столкнуться с проблемой узбекских физиков-ядерщиков, которые вне зависимости от опытов, которые проводят, всегда получают гашиш. При наличии необходимых условий, работа по созданию «концепции локализации» занимает около десяти дней.

ПРЯМАЯ РУССКАЯ РЕЧЬ

После решения о том, как следует переводить игру, начинается работа группы переводчиков и редакторов. Точнее, она должна начинаться при наличии у издателя так называемого Localization Kit – подборки ресурсов, которые необходимо перевести, для превращения басурманской версии в полноценную русскую. Но получение этих ресурсов часто может затягиваться, а нужные ресурсы могут не подходить к последней версии игры или попросту отсутствовать.

До момента возникновения проблем зарубежные партнеры держатся молодцами и не высказывают никакого страха перед возможными трудностями. Одним словом, выглядят сильными и бесстрашным, как хомячки в своих норках. Но в случае возникновения непредвиденных обстоятельств хозяева оригинальных версий нередко проявляют неспешность, свойственную, казалось бы только братским прибалтийским народам. Поэтому бывают случаи, когда из-за задержек со стороны партнеров наши издатели самостоятельно с помощью ха-

керов извлекают ресурсы из игр. Не самый быстрый и удобный способ работы, но иногда только он может помочь сэкономить драгоценное время.
Добыв тем или иным способом ресурсы, переводчики приступают к работе. Среди ресурсов, помимо текста, могут оказаться и видео-ролики, требующие переозвучания, и само озвучание персонажей, непонятное русскослышащему уху, и даже текстуры с надписями и картинками, непонятные руссковидящему глазу. Качественный перевод всего этого добра занимает немало времени. Под качественным я понимаю такой перевод, в котором отсутствуют, например, такие диалоги: «А, конечно. Это не ваша старая машина, а ваша бетономешалка, правда? – Не точно, граф. Это не моя старая машина. Это не моя бетономешалка. Это моя жена!»
В общем случае на перевод и редактирование ресурсов средней ролевой игры может уйти около полутора месяцев. На стандартный боевик опытный переводчик потратит всего неделю. Главное правило эффективной работы с этими кудесниками словарей и метафор, которого придерживаются большинство издателей, – обращаться с ними как с людьми. Это значит, если хорошо себя ведут и укладываются в сроки – приласкать и дать премию, если плохо – монтировкой по шее. Очень действенное правило.

ВСЯ PR'АВДА ОБ ИГРАХ

Параллельно с работой по адаптации издатель ведет и маркетинговую активность, тесно переплетенную с «игровым» PR'ом. Все начинается с анонса игры и в идеальном случае (разумеется, для издателя) продолжается вплоть до выпуска проекта. Как правило, в маркетинговых планах издателей можно найти несколько основных блоков. Это, в первую очередь, новостной поток, который должен сопровождать ход работ над русской версией, рассказывать о ее замечательных особенностях и всячески подогревать ажиотаж среди пользователей. Но поскольку подогрев своих проектов все издатели ведут по-разному, то средняя по рынку температура ажиотажа обычно не превышает 36С.
Второе направление – это работа с прессой, то есть, с нами. Заключается она в том, что разработчики зовут журналистов в гости, показывают им свои проекты и угощают их чаем с плюшками, а иногда даже и с ватрушками, если на игру возлагаются большие надежды. Журналисты смотрят, что же получается у издателей, пьют чай, едят плюшки и ватрушки и готовят специальные репортажи, интервью и превью. Если проект по-настоящему интересный, работники пера и клавиатуры сами осаждают издателей, чтобы получить хоть немного информации для своих читателей. Чаще всего им это удается, хотя иногда для нагнетания обстановки создатели русских версий играют в молчанку. В таких случаях при переписке создается ощущение, что ты общаешься с клубом самоубийц – письмо отправил, а в ответ тишина.
Но издатели стараются уде-

Вы обладаете всеми правами на издание игры в России, техническими ресурсами и поддержкой разработчиков и издателей оригинальных версий. Но в таком случае почему зачастую вы проигрываете в скорости пиратам, которые лишены всего этого? Возможен ли выход русской версии игры одновременно с ее мировой премьерой?

С.К.: Выход возможен при тесной совместной работе зарубежного издателя и издателя в России. В прошлом году нам удалось обеспечить премьеру проектов PAN Vision, Paradox, Novalogic, в этом году мы продолжили с премьерой DELTA FORCE Team Sabre.
И.П.: Ответ прост. Сделать перевод с помощью Prompt'а или Stylus'а, как делают пираты – очень просто. А вот сделать полную адаптацию игры на русский язык – гораздо сложнее. Тут и озвучка, и перерисовка графики, и коррекция текста, и тестирование... работы много. Еще задержка связана с маркетинговым планом продвижения продукта на рынках, наш рынок, к сожалению, не в первых рядах...
В.К.: Мы связаны определенными обязательствами с партнерами, касательно того, как вообще это должно происходить. Во многом скорость перевода зависит от них. Нам высылают локализационный кит, осуществляется перевод и отсылается обратно им. Они вставляют его в игру и присылают нам на тестирование. Мы тестируем, готовим баг-репорт и снова отсылаем им. И так далее.
Плюс вопрос качества. Как показывает статистика, 80% объема локализационных работ по игре делается за 20% времени, которое уходит на проект. В то же время пираты, как известно, не очень заботятся о качестве и, как правило, какой-никакой, хоть частичный перевод, позволяет им считать игру «локализованной» и называть ее «русской версией». Мы так поступать не можем.
Выход одновременно с мировой премьерой возможен, если партнер вовремя предоставляет материалы и относится к российскому рынку серьезно и уделяет ему должное внимание. У нас некоторые продукты выходили одновременно или же ранее западного релиза. Postal 2 вышел во всем мире 14 апреля 2003 года. Это все благодаря Running with Scissors, которые очень хорошо сработали. Примеров достаточно много, но, к сожалению, такая ситуация складывается далеко не всегда. И, как правило, не по нашей вине.
Н.Б.: Вопрос несколько странный. Мы тратим какое-то время на обсуждение и подписание договора, еще больше времени (иногда несколько месяцев) уходит на сборку ресурсов разработчиком игры, согласование и утверждение полиграфии и т.п. А пираты просто воруют продукт. Воровать всегда проще и быстрее – недаром про воровство говорят, что это «легкая нажива». Выход игры в России одновременно с другими рынками возможен, хотя это и случается не так часто, как хотелось бы. Очень часто у западных разработчиков есть внутренний график сборки различных локализаций. Иногда русскоязычная версия стоит в этом списке после какой-нибудь итальянской или испанской. Однако по мере роста рынка и укрепления партнерских отношений между «1С» и ведущими мировыми издателями эта тенденция меняется. Мы стараемся сделать все, чтобы русская версия игры собиралась вместе с американской или, например, немецкой. В идеале – появлялась в продаже одновременно с американским или европейским релизом, то есть в день мировой премьеры. Нужно отдавать себе отчет, что чем больше людей купят честную, неворованную игру, тем больше денег достанется разработчикам игры, и тем скорее они начнут воспринимать русскоязычные версии такими же важными, как, скажем, американские или западноевропейские, в том числе, и по сроку выпуска.

Скажем по секрету, «Принц Персии» – это самая дорогая игра, изданная в России

Сколько времени уходит с момента отправки игры в печать до ее появления в магазинах на всей территории страны? Какая часть тиража оседает в Москве, Питере, а какая все-таки отправляется в регионы?

И.П.: От момента ухода диска на завод до момента появления его на прилавках – уходит меньше недели.
В.К.: Игры мы отправляем нашим региональным дилерам за день до начал продаж для московских клиентов, чтобы старт был примерно в одно и то же время. Соотношение продаж в Москве и регионах примерно следующее. Москва, по нашим оценкам, где-то 30-35% рынка, Санкт-Петербург – 8-10%, а регионы – все остальное. Несколько лет назад Москва делала около 50% продаж, но теперь рынок в регионах подрос. Вероятно, это связано с тем, что в столице уже давно большой процент семей имеет дома компьютеры. Соответственно, их количество растет не так интенсивно, как по стране.
Н.Б.: Игры, издаваемые «1С», появляются в продаже одновременно в более чем 460 городах бывшего СССР. Отгрузки в самые дальние регионы начинаются заранее, чтобы обеспечить одновременный выход продукта. В среднем, игра появляется через пару недель после того, как собран мастер-диск. Что касается статистики, то Москва «потребляет» порядка 40% тиража.

Какими тиражами вы выпускаете свои игры? Приходится ли вам допечатывать тиражи и как часто это происходит? Какие рекорды продаж были среди изданных вами проектов?

С.К.: В России нет традиции раскрывать тиражи :). В общем случае, в России игры продаются тиражами от 20.000 до 500.000.

И.П.: Тиражи бывают разные – от 10.000 до бесконечности. Допечатка зависит от популярности игры. Вот Firestarter уже допечатывали. Ну а рекорд конечно до сих пор побит не был – это Казаки.

В.К.: Естественно, допечатка происходит, потому что стартовый тираж соответствует первичному заказу на продукт. А игры допечатываются уже после. Зачем сразу печатать 100 тысяч дисков, если стартово продается 30 тысяч? Они ведь и место на складе занимают, и завод не по делу напрягается. Тем более, на себестоимости продукта это не сказывается: 10 тысяч напечатаем или 100 тысяч – разницы никакой. Что касается рекордов продаж лицензионной продукции, то здесь следует выделить Postal 2, разошедшийся на сегодняшний день тиражом около 250 тысяч копий. Думаю, что в итоге продастся еще примерно столько же. Сейчас вот вышел «Принц Персии: Пески Времени», который, как мы и ожидали, очень востребован и, возможно, даже побьет рекорды Postal 2. Хотя игры, сами понимаете, очень отличаются.

Н.Б.: Тираж зависит, безусловно, от качества продукта. Хиты продаются большим тиражом. Разумеется, допечатывать приходится регулярно, так как хиты пользуются уверенным спросом в течение нескольких лет. Скажу больше, мы заказываем «допечатки» еженедельно. Каждый отдельный тираж практически никак не кореллируется с общим количеством проданных копий за весь экономический цикл жизни продукта.

Почему игры в России стоят в десятки раз дешевле, чем на западе, но все равно приносят прибыль, ведь иначе вы бы ими не занимались? Как сформировалась такая цена и чем она отличается от западной?

С.К.: Игры стоят пропорционально доходу населения, и это правильно. Наши игры покупают школьники и студенты, у которых деньги лишними не бывают. Для меня, например, непонятно, почему билет в кино – на 2 часа удовольствия – стоит как две наших игры, в которые играть можно дней десять. Неужели у нас настолько богатая страна, что мы способны платить за поход в кино столько же, сколько средний европеец? Что касается прибыли, прибыль даже небольшого но успешного издательства в Европе исчисляется сотнями тысяч долларов, прибыль игрового издательства в России существенно ниже. Если работать официально, вкладывать деньги в качественную адаптацию, поддерживать проекты после выхода, то особо шиковать не приходится, но игры никогда и не были самым прибыльным бизнесом. Если в первую очередь хочется денег, надо идти торговать водкой :)

И.П.: Цена формируется возможностями рынка. На западе цена исходит от качества, а у нас, увы, от количества компактов. Наши игроки развращены пиратским рынком и психологически не готовы платить $50 за игру.

В.К.: Нам приходится конкурировать с пиратским рынком. Поэтому цена приближена к ценам на пиратские диски. Еще она зависит от количества дисков, чего за рубежом нет. Было тяжело договориться с правообладателями, чтобы они согласились с такими условиями. Но после того, как они рассмотрели ситуацию со всех сторон, договоренности были достигнуты. Тот же Prince of Persia: The Sands of Time стоит в Штатах $50, а у нас его можно купить за 200 рублей. Столь низких цен на качественные продукты больше нигде в мире нет. За рубежом, как известно, цены многоуровневые. Есть budget-продукты, с ценой от $10 до $20, а на продукты высокого класса стартовая цена обычно около $50 и потом она уже начинает снижаться, когда пик спроса проходит. У нас же цены на все продукты примерно одинаковы и его качество влияет только на тираж. Естественно, все это приносит прибыль, а то, как правильно было замечено, мы бы такими вещами не занимались. Тут еще такой момент, что российский рынок маленький по деньгам, но большой по количеству копий, которые можно продать. Причем это количество сопоставимо с рынком Северной Америки. Благодаря этому количеству, цена, которая предлагается зарубежному партнеру за его продукт, вполне сопоставима с суммой, которую на нем зарабатывают в развитых европейских странах. Много копий по небольшой цене создают вполне приемлемые цифры.

Н.Б.: На западе нет индустриального пиратства, нет сотен тысяч лотков, на которых можно купить игру за $3 вместо $50. К сожалению, после кризиса 1999 года у российской игровой индустрии остался лишь один выход – снизить цены до уровня «пиратских». До этого мы продавали игры по вполне мировым ценам. Сейчас цена находится в оптимальном интервале соотношения спроса и предложения. Это делает наш бизнес устойчивым и прибыльным. Разумеется, при более высоких ценах мы получали бы большую прибыль, но объем продаж в штуках был бы значительно меньше.

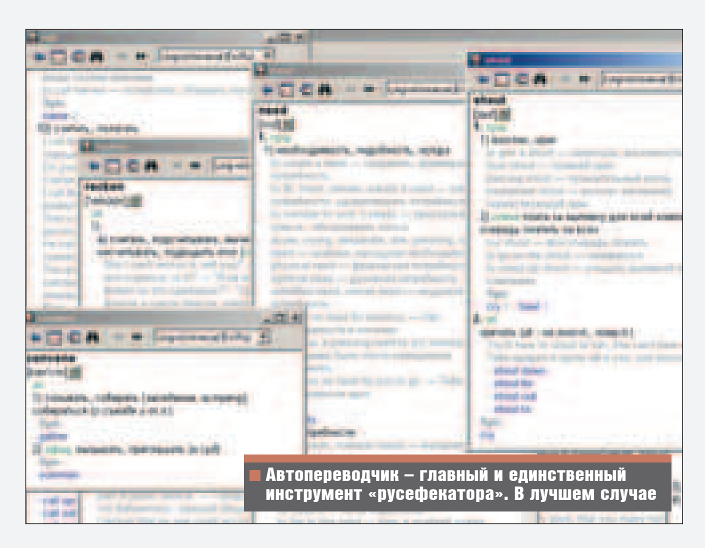
Презентации для прессы – важная статья расходов, которая окупается быстрее всего

лять внимание не только журналистам. Они пытаются не забывать и про сайты, посвященные своим играм, на которых порой выкладывают очень любопытные ресурсы. Если повезет, то кроме куцого описания, там можно найти и русские демо-версии, и видеоролики, и скриншоты. Иногда на форумах издателей можно пообщаться как с игроками, заинтересованными игрой, так и с самими работниками локализационных цехов. К сожалению, последнее происходит достаточно редко. Многие издатели не уделяют должного внимания своим форумам, которые иногда хочется сравнить с больными, отказывающимися от вскрытия и выписываемыми под наблюдение районных патологоанатомов.

Зато о рекламе проектов в прессе не забывает практически никто и никогда. Обычно на рекламную кампанию среднестатистической игры выделяется около 10 тысяч долларов. Чаще всего в эту сумму включаются рекламные полосы, которые размещаются в основных игровых журналах за три-четыре месяца до выхода игры и один-два месяца после. Также в эту сумму могут включаться расходы на презентации для прессы, конкурсы для игроков и другие специальные акции. Эффективность этих вложений каждый издатель оценивает по-своему, но о том, какова эта оценка ты можешь судить сами, пролистав любой игровой журнал и сосчитав в нем количество рекламных блоков.

ЗДЕСЬ ПОДТЯНЕМ, ТУТ ЗАВЯЖЕМ

Пока отделы маркетинга нагнетают интерес к проекту, а переводчики завершают его адаптацию, сотрудники технических отделов готовятся к интеграции всех ресурсов в русскую версию. Иногда ее сборкой занимаются зарубежные партнеры, но чаще эту ношу взваливают на себя сами издатели. Причина очень простая – экономия



Автопереводчик – главный и единственный инструмент «русефекатора». В лучшем случае

Праздники – достойный повод для переноса релиза на пару месяцев

времени. Ведь в очереди на сборку у создателей оригинальной игры стоит не только русская версия, но и версии всех тех территорий, на которые были проданы лицензии. А это неизбежное затягивание сроков. К тому же при возникновении любой внештатной ситуации появляется риск завязнуть в ее дистанционном решении, то есть дать фору пиратам. Эти ребята, как известно, отнюдь не радеют за качество выпускаемых программ и не испытывают никаких комплексов по поводу некорректно работающих игр, а поэтому готовы штамповать первые попавшие к ним в руки версии.
Существует еще и субъективный фактор. Большинство технических специалистов, работающих в российских издательствах, считают 99% своих зарубежных коллег редкими крокодилами. Оставшийся один процент приходится на тех программистов, которые когда-то были нашими согражданами, но теперь трудятся на чужбине.
В случае сборки русской версии в домашних условиях, она может занять одну-две недели, включая предварительное тестирование. Добавь еще неделю на тотальную проверку и исправление найденных ошибок, и перед тобой завершенный проект, диск с которым можно отправлять на завод.

ЗА ПРИГОРШНЮ «ЗОЛОТА»

Разумеется, в случае ошибки планирования, переоценки своих возможностей и просто непредвиденных ситуаций, таких как новогодние праздники или 8 марта, сроки подготовки русской версии могут сдвигаться. Но даже если реклама прошла, а игры все нет, это не значит, что она канула в небытие. Просто рекламный бюджет издателя иссяк, и работы ведутся уже без массированной маркетинговой поддержки. Можешь быть уверен – рано или поздно версия будет собрана и отправится на завод. Иначе зарубежный издатель очень серьезно испортит настроение своим российским коллегам.
После записи финальной версии на «золотой» диск и его отправки в печать, об этом бодро рапортуют игровой общественности. Общественность реагирует в зависимости от того, на сколько задержался выход проекта, но все же преимущественно радостно. Ведь уже через две недели игру можно будет найти практически в любом крупном городе страны. На самом деле печать тиража игры занимает примерно неделю, но еще около семи дней требуется на то, чтобы продавцы успели развести ее по всем своим торговым точкам. И вот тогда и происходит то, о чем мы говорили в самом начале статьи…

…Ты приходишь в любимый магазин или к знакомому продавцу дисков и делаешь свой выбор. Ты выбираешь между напряжением мысли десятков людей, которые трудились над созданием целой игры, и скрежетом хищных извилин тех, кто присвоил себе результаты их труда. Ты выбираешь сердцем и голосуешь кошельком. Пусть твой выбор будет верным, а голос отдан тем, кто его действительно заслужил.

Как вы оцениваете успешность своих проектов: по проданным тиражам, по чистой прибыли или, может быть, по отзывам публики и прессы? Что для вас важнее: признание или прибыль?

С.К.: По реакции нашей аудитории. Мы не издаем проектов, рассчитанных на мгновенный спрос и быстрое забвение, и наша аудитория – наш самый главный козырь по сравнению с другими издателями. Мы уверены, что хорошая игра будет ей востребована и потому продастся нормальным тиражом, так что не спешим выкидывать на рынок недоделанные проекты.
И.П.: Оцениваем просто – успешные! 8)
В.К.: Важно, конечно, и признание, и прибыль. Мы стараемся покупать продукты, которые нам нравятся. То есть, они не обязательно должны быть блокбастерами. Это может быть недорогой проект, с маленьким бюджетом, не самой впечатляющей графикой, но он должен быть интересным, найти свою аудиторию.
Вообще отзывы прессы, отзывы публики и продажи – три взаимосвязанных вещи, но прямой зависимости здесь нет. Часто продукты невысокого качества, получившие плохие отзывы у прессы продаются очень неплохими тиражами. Есть и обратные ситуации, когда продукт высокого качества очень понравился прессе, но почему-то он не продается. Но, как правило, это нами предугадывается. Хотя бывают и ошибки. И, конечно, мы стараемся не издавать продукцию, которая может подорвать репутацию фирмы, создать у игроков впечатление, что их обманули.
Н.Б.: Основной показатель для любой коммерческой организации – прибыльность. Что касается признания и прибыли – при наличии хитовых продуктов достигается и то, и другое. Всем, например, известно, что «1С» разрабатывала и издавала «Ил-2 Штурмовик». Этот продукт получил самые позитивные отзывы игроков и прессы, и, соответственно, продавался очень хорошо.

Вот и вся прибыль издателя с одного рядового проекта

Какими из изданных вами проектов вы гордитесь, а за какие вам, возможно, стыдно? Какую игру из прошлых, нынешних или грядущих хитов вы бы больше всего хотели издать в России?

С.К.: Мы гордимся «Горьким-17», «Готикой», «Войной и Миром», «Затерянным Миром», серией DELTA FORCE, «Европой» и «Днем Победы». Все эти игры мы любим сами, как игроки, и нам было очень приятно, что аудитории они тоже пришлись по душе. Из реализованного – этой весной мы издаем в России серию походовых стратегий «Рыцари и Купцы» (Carcassonne), эту игру я чрезвычайно люблю (как и все хорошие походовики) и давно ждал такой возможности. Из планов — больше всего я бы хотел издать Incubation II, а также нашего «Всеслава».
И.П.: Идеальной игры, увы не существует. Но, однако, я очень рад, что в России вышел Savage, Dead to Rights, Celtic Kings… Хорошо что стали появляться игры для детей, ведь не стоит им начинать свою Геймерскую карьеру с кровавых стрелялок или заумных стратегий?! Из не вышедших игр – хотелось бы издать Thief 3 и Doom 3 наверное…
В.К.: Особенно гордимся, например, теми же Postal 2 или «Принцем Персии». А стыдно… Да, в общем-то, ни за какой не стыдно. Хотя это интересный вопрос, если рассматривать его, скажем, с точки зрения морали. Тот же Postal 2 – очень неоднозначный продукт. Хотя лично мы не считаем, что он, грубо говоря, «учит плохому». Тут ведь проблема не в самих играх, а в человеке. Или, если рассматривать детей, то, например, в воспитании.
Издать мы хотели бы… Вообще таких игр много. Ну, например, тот же упомянутый в первом вопросе Doom III.
Н.Б.: Мы гордимся тем, что большая часть российских бестселлеров выходила, выходит, и будет выходить под маркой «1С». С нами работают практически все ведущие разработчики – более двух десятков компаний. Что касается западных игр, то мы регулярно выпускаем хиты от Activision, Bethesda, Codemasters, Interplay, Take 2, Ubisoft, Vivendi и других компаний.

Текст: Владимир Макаров

Интервью с Дмитрием Архиповым, вице-президентом по разработке компании «Акелла», относится к разряду очевидных и неизбежных. Оно не могло не появиться на страницах нашего журнала. Раз уж мы взялись знакомить читателей с персоналиями гейм-индустрии первой степени значимости, то не провести неформальную беседу с главой крупнейшего российского разработчика было бы натуральным преступлением. А посему, вооружившись диктофоном, мы в который уже раз отправились в офис «Акеллы» – но теперь не с целью ознакомления с текущими проектами компании, а для допроса заслуженного «хозяина морей».

КОРСАР ДНЯ БЕЗ ГАЛСТУКА

PC ИГРЫ: Как вообще пришла в голову мысль зарабатывать на жизнь созданием игр?

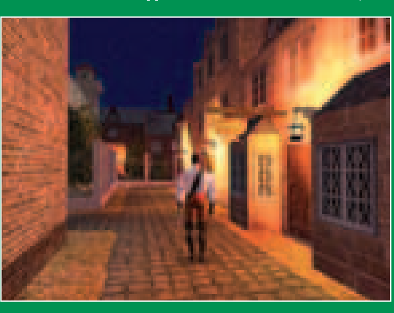
Дмитрий Архипов: Это же клево – зарабатывать на своем хобби. Просто здорово. В конце восьмидесятых я работал в Институте космических исследований Академии Наук над проектом «Буран». У нас тогда был супер-мега-навороченный компьютер. AT, если не изменяет память. EGA-графика, все такое. Помню, ночи просиживал за стрип-покером. Нужно было какое-то разнообразие. Живые девушки – хорошо. А тут вот еще и виртуальные есть... Тут-то впервые меня и посетила мысль, что неплохо было бы делать игры и самому.

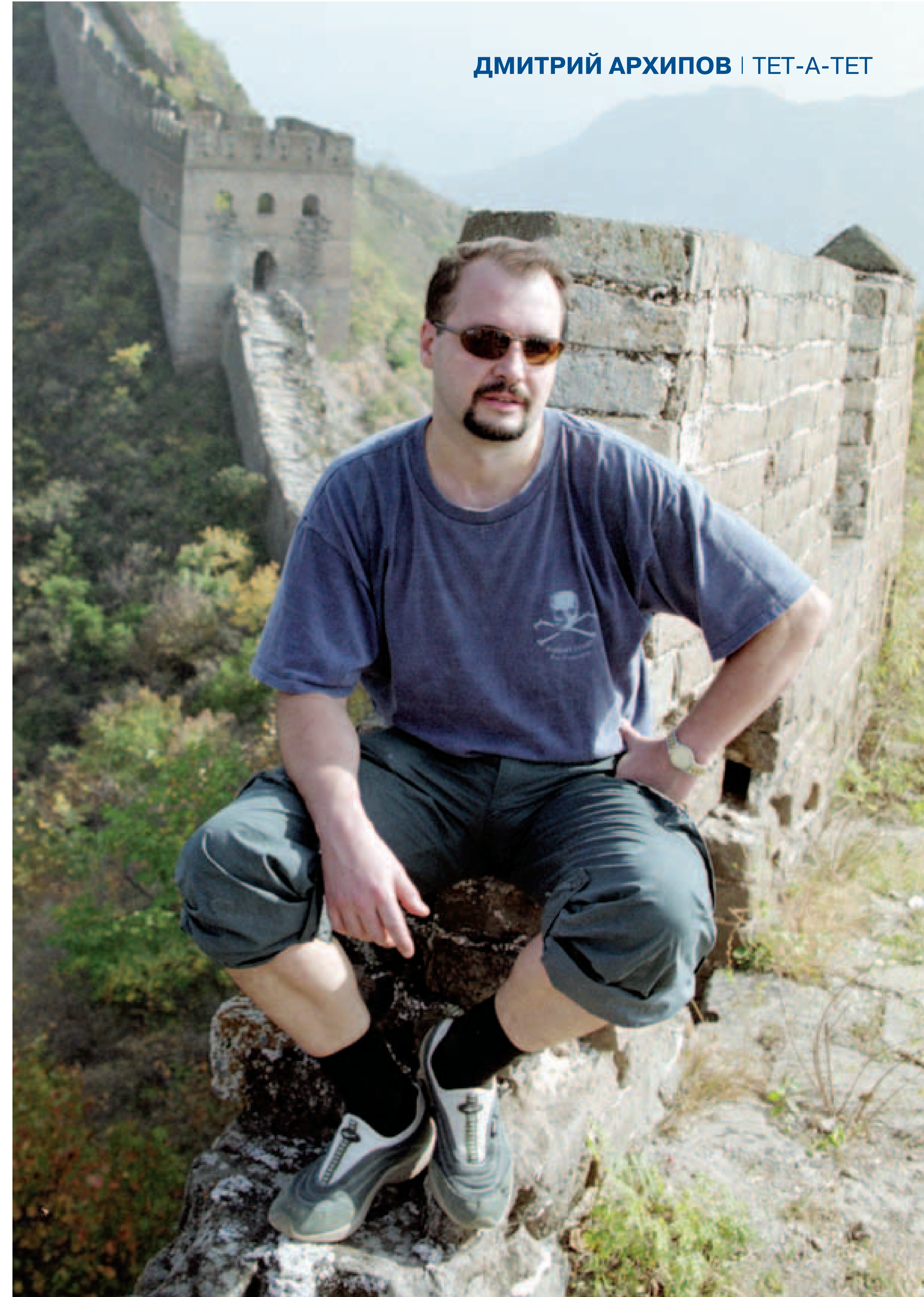
PC ИГРЫ: Тогда еще «Акеллы», собственно, не было? Когда она появилась?

Дмитрий Архипов: «Акеллы» тогда не было на дух. Тогда была группа «энтузазистов», которые занимались водным туризмом, сплавлялись по самым сложным рекам бывшего Советского Союза. В этой группе, например, был и **Володя Кудр** (*вице-президент «Акеллы» по лицензированию – прим. автора*), с которым мы и сейчас дружим. Ну и работаем вместе, конечно. Вместе мы прошли школу инструкторов, а потом... А потом я загремел в армию офицером-двухгодичником. Ну, а когда я был в армии, мне очень захотелось денег заработать. Я понял, что с наукой не получилось – поскольку в армию попал – значит, надо деньги зарабатывать на хобби. Хобби было два: компьютерные игры и туризм, экстремальный туризм. Остановились на последнем... Первая фирма, которую мы создали, называлась «Шторм Вотертурз» – SWT. Мы бедных немцев заманили в Россию и завели их в самую что ни на есть дикую тайгу – дичее просто не бывает. Немцы сначала офигели, а потом начали настоящую борьбу за выживание – и выжили они, надо сказать, с трудом. Целых две недели в абсолютно непролазной тайге, да еще и спуск по речке, полной порогов... Но потом, когда все испытания для них закончились, были дико довольны. Такое вот у нас было бизнес-предприятие в далеком 91-ом году.

Потом еще была попытка заниматься челночеством. Помню, я тогда занял 600 долларов – по тем временам совершенно фантастическая сумма для меня – до этого я в руках держал только «двадцатку». А занял я деньги у очень малознакомого человека. Тогда у нас еще не было «МММ» и люди были доверчивы, как кролики. Соответственно, малознакомый официант, работавший в каком-то пафосном заведении, дал мне в долг, видимо, свой

■ «АКЕЛЛА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ: «КОРСАРЫ» (SEA DOGS)



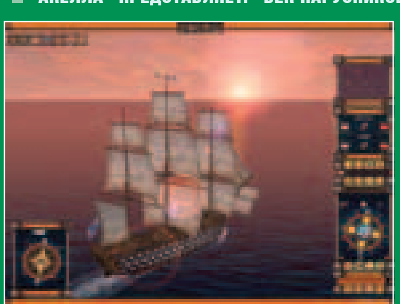


ИМЯ	Дмитрий Архипов
ДАТА РОЖДЕНИЯ	30 марта 1966 года
МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ	г. Москва
ОБРАЗОВАНИЕ	Высшее, инженер-криофизик
ОСОБЕННОСТИ БИОГРАФИИ	1973 – Первая «двойка» в школе 1979 – Первое падение с лошади 1980 – Первая подружка 1981 – Первая пьянка 1983 – Первый прогул лекции 1984 – Первый оверкиль на катамаране 1989 – Первая самоволка из армии 1991 – Первое лобовое столкновение с «КАМАЗом» (и, надеюсь, последнее) 1993 – Первая пьянка в «Акелле» 2004 – Последняя на этой неделе пьянка в «Акелле» (сегодня пятница)
ИГРА, ПОДСАДИВШАЯ НА ЭТО ЧЕРНОЕ ДЕЛО	Или Digger, или стрип-покер
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА	Принц Персии: Пески времени
ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ	«Хозяин морей: На краю Земли»
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА	Книга по Adobe Photoshop 8.0
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУЗЫКА	Последний альбом «Ногу свело»
ЧЕМ, ПОМИМО «АКЕЛЛЫ», МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬСЯ	Всего и не упомнишь
В ЧЕМ СЧИТАЕТ СЕБЯ СПЕЦИАЛИСТОМ	В подводном плавании, в фотографии и горных лыжах
ОБЫЧНО ОДЕТ	Джинсы, свитер
НИКОГДА НЕ НОСИТ	Галстук
В ХОЛОДИЛЬНИКЕ ВСЕГДА ЕСТЬ	Холодное пиво, белое вино
ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ	Путешествовать
ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ	Не путешествовать

годовой доход. Под небольшие проценты. И я затеял абсолютно безумную авантюру. Поехал в Казахстан, в город Панфиловск, и пересек китайскую границу. С друзьями, которых я совершенно случайно встретил по дороге. Но нас китайцы арестовали и посадили под домашний арест. А у меня же была безумная сумма денег. Совершенно астрономическая сумма для меня в то время. Она просто руки жгла – страшно было. Так вот, нас вшестером поселили в гостинице за доллар. То есть, доллар со всех шестерых. Кроме кроватей в гостинице был еще китайский термос. И охранник – солдат в зеленом мундире – перед дверьми. Но ночью мы сбежали: вылезли из окна первого этажа и пошли гулять по городу. С нами был переводчик – уйгур по национальности. Мы ведь пересекли границу в Сяньдзянь-уйгурском автономном округе, в городе Кульджа. Там никогда, по-моему, ни одного русского не было. Собственно, почему нас и арестовали – по причине цвета кожи. Там с обеих сторон границы живут уйгуры: с одной казахские, с другой – китайские. Ну, а уйгуры периодически бастуют, а потому действует военное положение. В городе каждый второй – уйгур, каждый первый – полицейский. Такая вот гремучая смесь... В общем, погуляли мы по городу, и пошли в гости к родственникам нашего переводчика. А там работал телевизор. Показывают сцену: провозят каких-то людей по городу, потом ставят их к стене. Диктор что-то говорит. Нам переводят. Говорят, поймали сегодня на рынке воров-карманников. По законам военного времени приговорили их к расстрелу. В тот же день приговор в исполнение привели... Мы прикинули, что если нас сейчас при попытке бегства арестуют, то приговор тут же во дворе гостиницы и... Короче, решили мы вернуться под наш домашний арест. На следующий день ничего, связались со столицей провинции, нас отпустили. Сказали, что *есть* такая нация – русские. В итоге из поездки я привез, наверное, килограммов 500 дешевых кроссовок. Которые продал с безумной маржой на Арбате. Честно вернул деньги официанту и еще два раза по столько заработал. Считал, что я уже богат, как Рокфеллер. Это было второе бизнес-предприятие. Потом вот родилась идея на своем втором хобби деньги зарабатывать. С этого, собственно, все и началось.

PC ИГРЫ: «Акелла» больше всего известна своими морскими проектами. Почему так сложилось? Почему, скажем, не проектами, посвященными экстремальному туризму?

■ «АКЕЛЛА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ: «ВЕК ПАРУСНИКОВ II» (AGE OF SAIL II)



Дмитрий Архипов: Ну, экстремальный туризм, кроме экстремальных туристов, мало кому интересен. А морскую романтику, в общем, все признают. Даже если на скрипучих парусниках народу особенно не доводилось поплавать, то хотя бы в детстве с мамой все к морю выезжали. Да еще и книги такие есть, о море, о пиратах – романтика. Ну, и мы все в «Акелле» море любим. Плюс, еще и исторически так сложилось. Была такая игра у нас – «Архипелаг». Думали, будет гигантский суперпроект. А потом он закрылся. «Корсары» были его морской частью, морским приложением. И получилось так, что главный проект закрылся, а второстепенный как раз стал главным... В общем, история у нас такая. Долгая история – в прошлом году вот десять лет нам уже исполнилось.

PC ИГРЫ: А дальше – после первых «Корсаров» – фактически все пошло по накатанной? Поступили заказы от западных паблишеров...

Дмитрий Архипов: Ну да, так оно и есть. Движок первых **«Корсаров»** очень понравился президенту **Talonsoft – Джиму Роузу**. Talonsoft – это старая американская фирма, достаточно известной была в свое время (*на варгеймах в основном специализировалась – прим. автора*), пока ее не «съела» **Take-Two Interactive**. Джим Роуз буквально влюбился в «Корсаров», но денег на их приобретение у него тогда не хватило. Вот он и заказал нам продолжение популярной тогда игры **Age of Sail**. Мы и сделали **Age of Sail II** – очень неплохой проект, кстати, продался на Западе. Кроме того, мы занимались не только морскими играми. Морские просто у всех на слуху. «Акелла» параллельно вела издательский бизнес, локализационные работы, поддерживала молодые студии...

PC ИГРЫ: Как вообще произошел выход «Акеллы» на западный рынок? В девяностых это нельзя было назвать рядовым явлением, как состоялся такой прорыв?

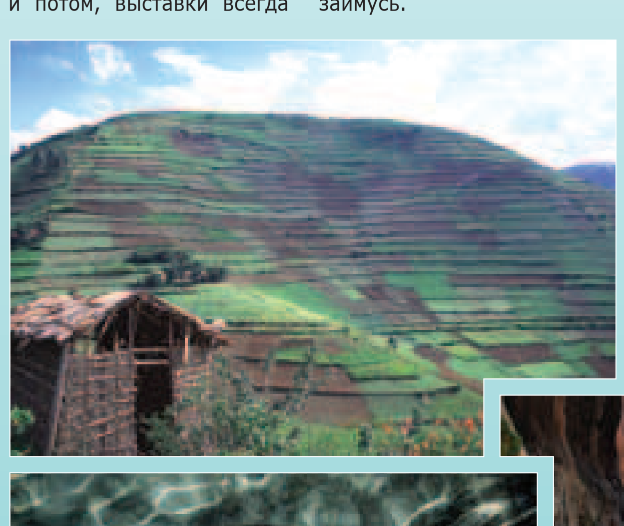
Дмитрий Архипов: Это было похоже на пробивание лбом стенки. Первое, что мы почувствовали, это глухое непонимание. В середине девяностых, когда ты приезжал на игровую выставку и говорил, что ты русский геймдевелопер, на тебя смотрели как: «Ух ты, обезьяна. Еще и по-английски говорит. Забавно». Сами понимаете, в таких условиях было очень сложно. Поначалу было много недоверия. Но постепенно своими работами российские девелоперы завоевали достаточно серьезную нишу в мировом геймдеве. Мы в «Акелле» были одними из первопроходцев. Первыми, кстати, получили право разрабатывать игры под *PlayStation 2*. Это было архисложно. В

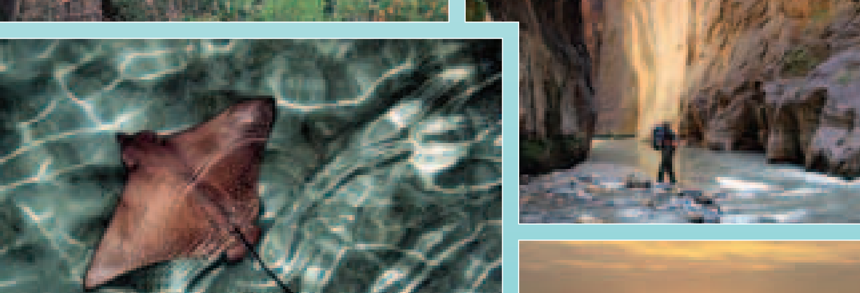
ФОТОГАЛЕРЕЯ

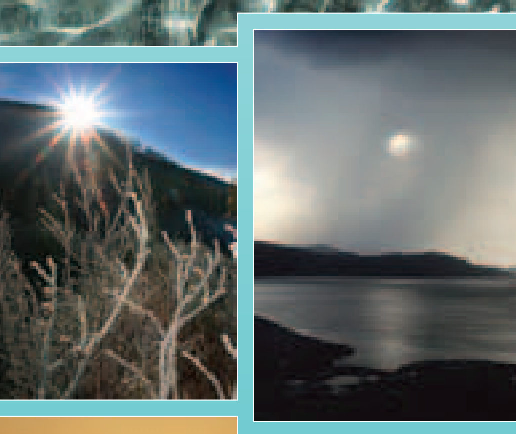
PC ИГРЫ: Нет планов сделать выставку собственных фоторабот?

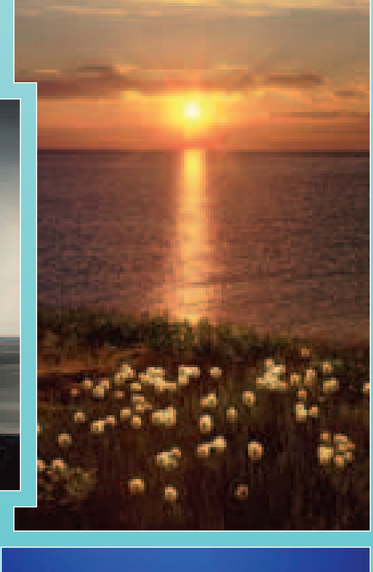
Дмитрий Архипов: Мне все время предлагают, у меня достаточно много работ, которые можно выставить. Но я не планирую на этом деньги зарабатывать, и потом, выставки всегда сопряжены с большими организаторскими усилиями, которые нет мотивации проводить. Друзья-товарищи и так видели мои фотографии, я им их показываю. Показывать чужим людям – черт его знает, я до этого пока не дошел, может быть, когда-нибудь займусь.

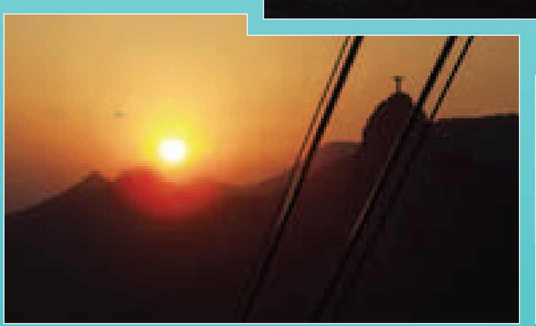
Мы, естественно, не могли не воспользоваться случаем и не предложить устроить мини-выставку на страницах нашего журнала. Дима согласился, а потому представляем вашему вниманию фотогалерею работ главного корсара всея Руси.











ИНТЕРЕСНЫЕ СЛУЧАИ
ИЗ РАБОТЫ ДЕВЕЛОПЕРСКОЙ СТУДИИ

Дмитрий Архипов: Случаи бывают просто невероятные. Работал у нас, например, программист проекта. Маленький такой, лысенький. Среднего возраста. Слегка кривоногий. Работал-работал, и все такой несчастный-несчастный – у него жена детей отнимала. Все время приходил, денег просил до зарплаты. Потом исчез. Злые мы на него были тогда ужасно. Проект из-за него остановился. В итоге его вообще закрыли. Проект, кстати, «Одиссея», 2D-квест такой у нас был... Исчез, в общем, человек. Поискали мы его и успокоились. Через два года появился. Вернее, появилась. Вернее, появилось. В общем, я что-то в родах запутался. Короче стало оно оной. То есть пол сменило. То есть полностью. Что надо себе отрезало, а что не надо – пришило. Ну, или наоборот. Полная транссексуальная операция. Как вам нравится? Причем жило это существо тогда с таким же существом, но в мужчину из женщины переделанное. Но собиралось его оставить, потому что чувствовало, что оно ненастоящее, а ему для счастливой любви и радостного секса нужен настоящий мужчина. Оно тогда все-таки к нам в «Акеллу» постеснялось заявиться, потому как денег осталось должно. В «Акелле» бы даже долг простили, только бы посмотреть на это чудо. Но видело его несколько знакомых, которым вполне доверяю. Сам, честно, не видел. Говорят, ничего себе деваха получилась. Ну, такая женщина средних лет. Чуть-чуть странная, но в общем – ничего. Такая вот история.

итоге мы получили персональное разрешение от министерства иностранных дел Великобритании на ввоз девкита в Россию. А за год до этого «Корсары» была признана лучшей игрой, оптимизированной под *Pentium III* – который тогда еще не вышел – и через **Intel** получили разрешение от американского госдепартамента, чтобы нам сюда в Россию поставили для разработки компьютеры с процессором Pentium III. За полгода до их официального выхода!
Вот таким «макаром», шаг за шагом, мы пришли к тому, что стали еще и первым (и единственным) российским разработчиком под *Xbox*. Мучений с получением этого разрешения тоже было немерено – два года на это потратили. В итоге нам сюда дали девкиты Xbox'овские, что для своего времени было просто прорывом. Так постепенно и крепнет имидж разработчика из России. Нам начинают доверять.

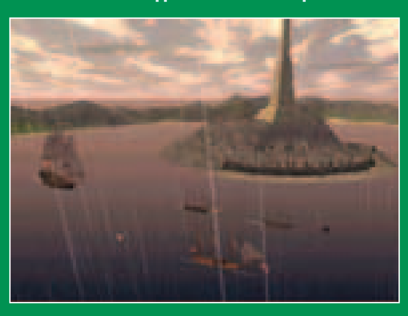
PC ИГРЫ: Так как интервью у нас все-таки неформальное, давай перейдем к совсем уж неформальной части. Собственно, очевидный вопрос: чем, помимо игр и игрового бизнеса увлекаешься, чем живешь?
Дмитрий Архипов: У меня три серьезных увлечения. Люблю путешествовать, дико люблю. Посчитал количество стран, в которых побывал, – зашкалило за 70. Правда, включая республики бывшего Советского Союза и страны, которые перестали считаться странами – вроде Гонконга. Второе – дайвинг. Третье – фотография, художественная фотография. Вот три увлечения, без которых тяжело мне жить. Более того, страсть к путешествиям становится какой-то болезнью. Если больше двух месяцев провожу в Москве, начинаю лезть на стену, бросаться на людей. Надо хотя бы на несколько дней куда-нибудь уехать. Желательно подальше. Куда-нибудь в пампасы.

PC ИГРЫ: Любимые места какие-нибудь есть в мире?
Дмитрий Архипов: Ну, например, очень нравится Южная Америка. Совершенно потрясающий континент. Нравится центральная Африка. Сейчас, кстати, рождается идея эдакого трансафриканского путешествия из Южной Африки в Кению, через 15 стран. Будет очень прикольно.

PC ИГРЫ: Какие-нибудь интересные «путевые истории» можешь рассказать? Из последних.
Дмитрий Архипов: Да куча их. Вот с Володей (*Кудром – прим. автора*) ездили в Южную Америку. И в Перу решил залезть на шеститысячник. Взяли район города Аурикипа – это второй по величине город в стране. Там три вершины вокруг торчат – прямо город между трех вершин. Две из них пятитысячники, одна – вулкан Шашани – 6150. Нас повел очень крутой гид, сын самого известного в Южной Америке альпиниста. Настоящий латиноамериканский мачо. Идут всякие гринго, вроде нас, но наши товарищи достоинство всегда хранят.
Так вот, шли, жутко мучались от «горной болезни», ночевали на 5300. В два часа ночи пошли на штурм. Был снег, сильный ветер и туман. Наши гиды часов примерно через пять полностью потеряли ориентацию. Причем самое интересное, что гиды еще и не могли понять, где находится лагерь. В отличие от нас. Мы делали несколько петель по склону и находили свои следы. В итоге по этим следам удалось наших же гидов вывести назад. Что было жутким, безмерным ударом по репутации провожатого. Наш гид просто сломался. С ним был его сын – парнишка лет семнадцати – он просто отказался идти за отцом, не мог вынести такого оскорбления, что какие-то вшивые гринго уводят их с восхождения... Правда, очень трудно было их убедить, что нужно идти вниз, идти за нами. Они не соглашались, и мы часа четыре провели на лавиноопасном склоне. Когда солнце стало пригревать, когда просто стало безумно опасно – потому что вот-вот он обвалится – мы пошли вперед без них. Они стояли, считали, видимо, про себя до двадцати, потом побежали за нами. После этого дурацких вопросов не задавали. Так мы спустились в лагерь. Потом через несколько часов пошли искать сына нашего альпиниста. Что окончательно доконало уверенность провожатого в себе. В общем, в гору шел мачо, а спустился какой-то ощипанный петух. Было очень забавно.

PC ИГРЫ: Это Южная Америка. А из путешествий по Африке?
Дмитрий Архипов: Ну, например, путешествовали мы по центральной Африке, по Уганде. С нами была девушка, которая очень любила носить очень короткие шорты – очень жарко

«АКЕЛЛА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ: «РЫЦАРИ МОРЕЙ» (AGE OF SAIL II: PRIVATEER'S BOUNTY)



все-таки. А в Африке верхом эротизма в женщине считается не то, что у нас, а бедра. То есть, в Африке женщина может ходить топлесс, но бедра обязательно должны быть прикрыты. Наша девушка наоборот, вышла в африканском городишке в коротких-коротких шортах. В итоге был анекдот просто. Сбежалось полгорода. Причем белых людей там нет. Если они их там видели, то очень редко – это черная Африка. Началась какая-то полная экзальтация. Толпа, сотни негров вокруг, а мы не можем пробиться к машине. То есть они не то чтобы как-то очень агрессивно настроены, но просто орут, кричат, пальцем показывают, улюлюкают, свистят. В этот момент стало как-то страшно, потому что, в принципе, толпа могла и растерзать. С трудом пробились к джипу и уехали оттуда подобру-поздорову.

PC ИГРЫ: Вернемся к другому твоему хобби. Как пришло увлечение фотографией?

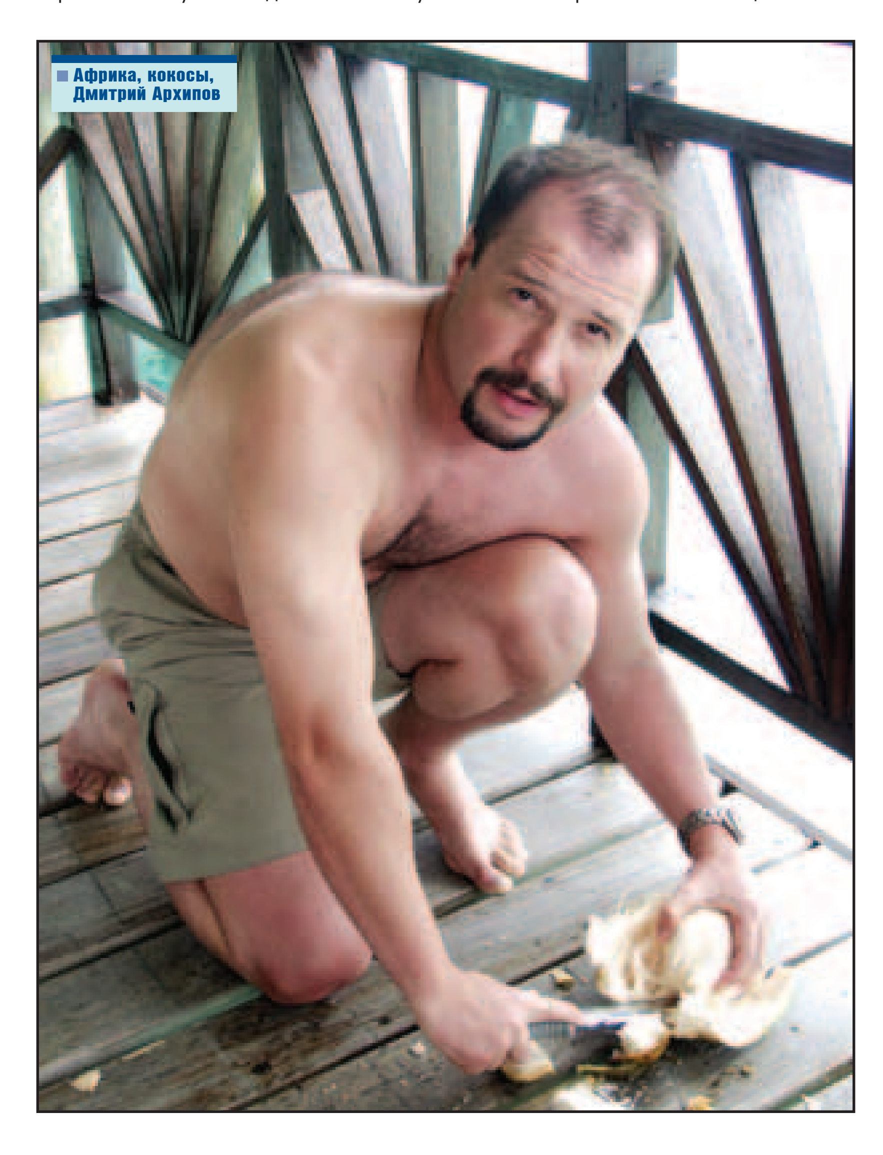
Дмитрий Архипов: Ой, это очень старая история. Мой отец фотографировал, а мне с детства очень нравилось играть с его фотоаппаратом. В итоге, в свое время даже хотел работать как профессиональный фотограф. И даже немножко поработал. Был такой журнал «Советский Союз», я там несколько месяцев был внештатным корреспондентом. Было 26 публикаций. Вот. Потом, правда, поступил в другой институт, и не на журфак, куда сначала думал поступать. Но при журфаке закончил вечерние курсы фотожурналистов. И вот с тех пор серьезно фотографией увлекаюсь.

PC ИГРЫ: Существует мнение – абсолютно правильное – что компьютерные игры являются одним из видов искусства. Помимо того, что – как и любой другой вид искусства – это еще и бизнес. А вот из других искусств (не считая, разумеется, фотографию) – кино, музыка, литература – чем-нибудь интересуешься, есть какие-нибудь предпочтения?

Дмитрий Архипов: Нельзя сказать, что я очень уж большой фанат кино или музыки. Нет, я очень люблю читать, смотреть хорошие фильмы. Из последних безумно понравился «Хозяин морей». До этого очень впечатлила «Королевская битва». Надо сейчас вторую часть посмотреть, пока еще ее не видел. А так вообще всегда очень увлекался фильмами Тарковского. Особенно нравится «Андрей Рублев» – фильм, который открывает окно в другую эпоху. Посмотрев «Андрея Рублева», кажется, что побывал в русском средневековье.

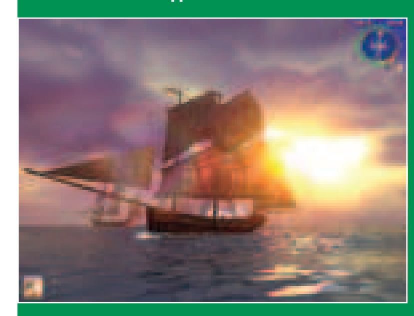
Что касается создания компьютерных игр – это искусство вдвойне. Потому что работают крайне творческие люди. Несмотря на то, что это серьезный бизнес, несмотря на то, что это, зачастую, поточное производство, но это производство, которое связано с гигантской долей творчества. И над созданием компьютерных игр не могут работать не творческие люди.

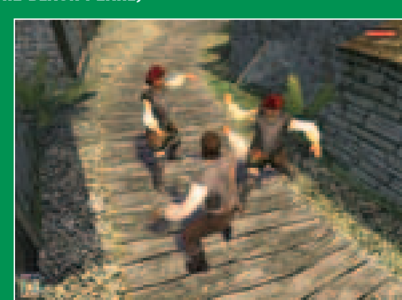
PC ИГРЫ: Есть какие-то предпочтения среди фильмов, посвященных морской тематике? Потому что кого как не тебя об этом спрашивать. Как оцениваешь

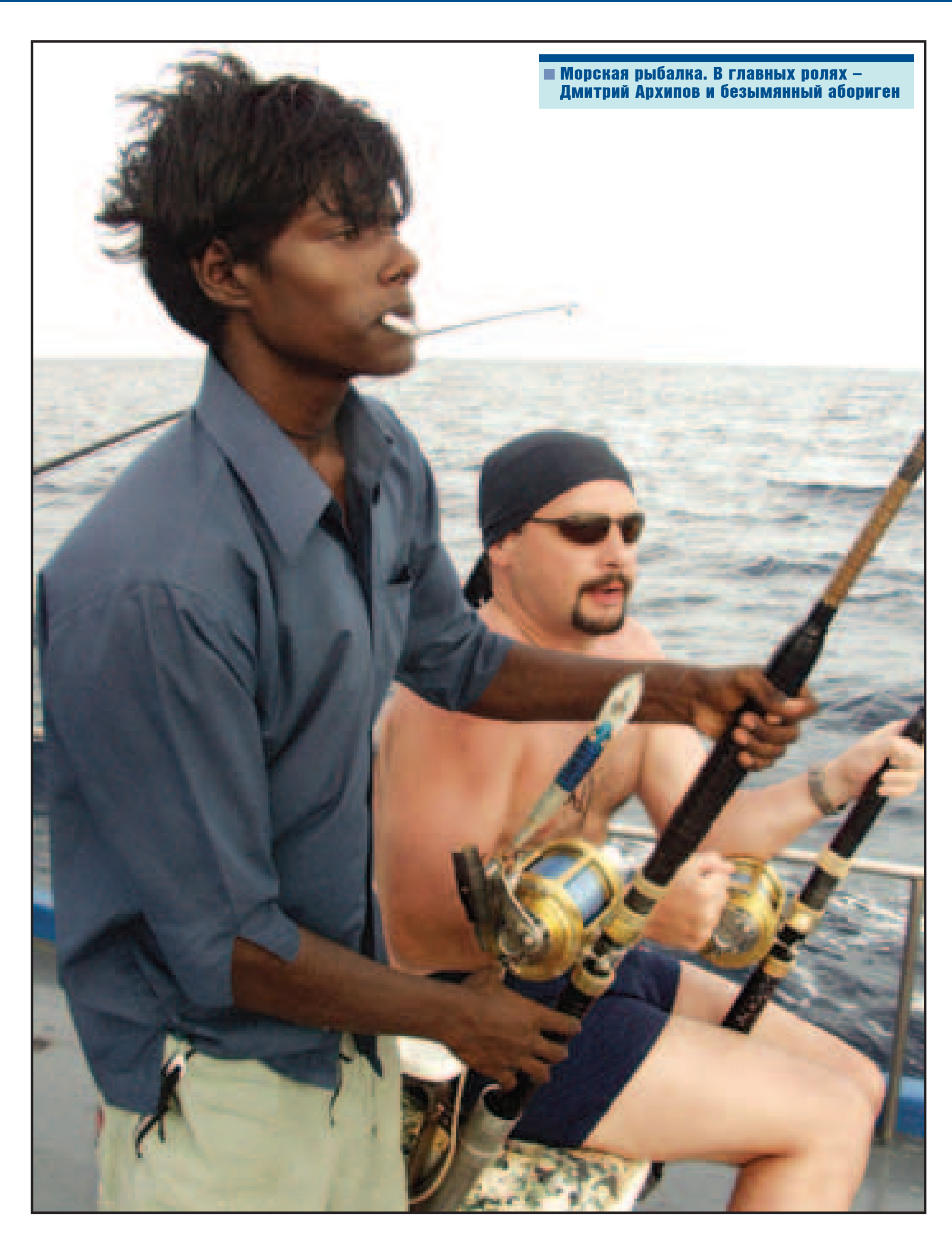


Африка, кокосы, Дмитрий Архипов

«АКЕЛЛА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ: «ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ» (PIRATES OF THE CARRIBEAN: CURSE OF THE BLACK PEARL)






Морская рыбалка. В главных ролях – Дмитрий Архипов и безымянный абориген

тех же «Пиратов Карибского моря»?
Дмитрий Архипов: Ну, «Пиратов Карибского моря», конечно, спас Джонни Депп. В остальном это – между нами девочками – детский фильм. Но бесподобная игра Деппа, конечно, спасает весь диснеевский замысел. Очень интересно будет посмотреть на него во второй части фильма.

Насчет других фильмов, это, как я уже говорил, «Хозяин морей». Великолепный фильм, который относительно корректно показывает тяжесть жизни на море. По роду службы мы в «Акелле» достаточно хорошо изучили быт моряков парусных судов. А он был просто невообразимо тяжелым – об этом можно говорить долго. В фильме он показан, хотя на этом и не заостряется внимание. Плюс, стоит выделить великолепного капитана. Мне даже хотелось бы ему в чем-то подражать. Это, конечно, очень сложно – показан некий идеальный человек, идеальный капитан. Но, все же, к такому должен стремиться любой начальник, любой руководитель, любой командир.

PC ИГРЫ: Есть у меня один совершенно стандартный вопрос, вызывающий, тем не менее, неизменный интерес со стороны общественности. Собственно, его я сейчас и задам. Опиши стандартный – насколько он вообще может быть стандартным в игровой индустрии – день Дмитрия Архипова?
Дмитрий Архипов: Ну, е-мое, хуже не бывает. Просыпаюсь, залезаю в ванную. Вернее, нет. Сначала залезаю в ванную, потом просыпаюсь. Плетусь на кухню. Ворчащая жена готовит завтрак. Постепенно дальше перегружаюсь в машину. В машине просыпаюсь окончательно. Часто утром бывают какие-нибудь одна-две встречи по бизнесу. Если заезжаешь к кому-то из разработчиков в офис или к коллегам по бизнесу, то лучше это делать утром, по дороге на работу. Потом приезжаю на работу – а тут уже толпа ходоков, которым надо принять какое-то решение. Вообще, приход в контору, особенно если до этого некоторое время отсутствовал, – был, например, в отпуске – напоминает погружение в прорубь. То есть перед входом вдыхаешь – и на тебя накинулись. Один пришел, второй пришел, третий пришел, какой-то вопрос надо решить, телефон зазвонил, кто-то приехал, кому-то что-то нужно рассказать, приехали бизнес-партнеры, им что-то надо показать... И выдох уже в восемь-девять часов вечера, когда уже все разошлись, когда хорошо, когда можно посидеть, попить чайку, никуда не спеша, не думая о том, что тебя в коридоре ждут несколько человек на собеседование. В общем, сумбур сплошной. И из всего этого сумбура нужно выкраивать время для креатива, для творчества, для участия в разработке каких-то игровых концепций. Хотя у нас работают очень

«АКЕЛЛА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ: AXLE RAGE

талантливые дизайнеры, которые чем дальше, тем больше уже без моего участия обходятся. Если раньше я принимал участие во всех обсуждениях по поводу концептов игр, которые мы разрабатываем, то сейчас уже чаще руководители студий приносят на утверждение готовые идеи. Я с ними, бывает, соглашаюсь, бывает – нет. Когда как.

PC ИГРЫ: А после работы что делаешь? Любимое времяпрепровождение в нерабочее время?
Дмитрий Архипов: Ну, клево пивка с друзьями попить. Хожу в клуб спортом заниматься, плаваю. Потом, я же часто фотографирую, так что нередко сижу в Photoshop'е, обрабатываю снимки. Полностью перешел на цифровую фотографию, накупил кучу оптики. Сейчас это у меня одно из главных увлечений. Долгими зимними вечерами сижу, обрабатываю фотки.

PC ИГРЫ: Одним из недавних гостей нашей рубрики был Кранк, который выдвигал некоторые очень интересные философские и околофилософские тезисы. Можешь похвастаться чем-то с точки зрения жизненной философии, идеологии, идеологии в отношении создания игр?
Дмитрий Архипов: С Кранком в плане философии вряд ли стоит тягаться. Кранк тут гуру. Кранк – классный парень, я к нему очень хорошо отношусь, но некоторые его теории, как мы все понимаем, – и как понимает и сам Кранк – создаются ради теорий. Это всегда очень здорово. У меня есть один друг, который может поддерживать спор в любом направлении. То есть даешь тему, например, «Ты за коммунистов или за демократов?». Вот он может сначала защищать коммунистов, а потом демократов. Причем, очень аргументированно, очень грамотно. Умеет становиться на разные позиции. Это всегда очень весело. С такими людьми классно общаться, они прекрасные собеседники, и вообще очень интересные люди. А я в философию особенно не лезу.
Что касается игр, то я считаю, что самое главное – не повторять классические проекты, не лепить сиквелы, а придумывать свое. Главная идея – найти свое поле и быть в нем лучшими.

PC ИГРЫ: Это как раз распространяется и на общую жизненную философию?
Дмитрий Архипов: Да. Как говорил Козьма Прутков: «Нельзя объять необъятное». Можно быть лучшим в какой-то своей области, в какой-то специализации. Мы в «Акелле» – лучшие в создании морских игр. И это не только наше мнение. И мы, разумеется, стараемся удерживать эту лидирующую позицию.

PC ИГРЫ: Хотя в то же время «Акелла» пытается попробовать себя и в других направлениях.
Дмитрий Архипов: Конечно. Например, мы делаем много самых разных игр, не только о море. Самый главный у нас сейчас проект, который выйдет в конце 2004 года, – это Axle Rage, игра про крутых байкеров. Думаю, она тоже получится очень интересной.

Дмитрий Архипов и Владимир Кудр не только занимаются лучшими морскими симуляторами на свете, но и вытягивают из моря таких рыбин, что нам и не снилось

«АКЕЛЛА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ: «МОРСКОЙ ОХОТНИК» (PT-BOATS: KNIGHTS OF THE SEA)

В НОМЕРЕ:

НОВОСТИ

ПРАЗДНИЧНЫЕ СВЕТЛЫЕ ВЕСЕННИЕ ДНИ МАРТА ДЛЯ БОЛЬШИНСТВА РОССИЯН ЗНАМЕНУЮТСЯ ТРЕПЕТНЫМ И ПРЕКЛОНЕННЫМ ОТНОШЕНИЕМ НЕПОСРЕДСТВЕННО К РОССИЯНКАМ. НАША РЕДАКЦИЯ ОТДЕЛЬНО ПОЗДРАВЛЯЕТ ВСЕХ ДЕВУШЕК ИГРОВОГО МИРА, И, КОНЕЧНО, ВЕДУЩУЮ РАЗДЕЛА ИРИНУ СЕМЕНОВУ!

Невероятно приятно было мне работать над текущим номером, дорогие читатели и, непременно, читательницы! А все потому, что я, поддерживая традицию, уделяю сегодня особое внимание женскому киберспорту. Сразу после новостей, в колонке киберспортсмена выкладывает свой взгляд на игру ForZe[L]|Gaya, юная старейшина русского женского Counter-Strike. «За бугор» наши за месяц не высовывались, а вместо того неплохо пообточились в международных онлайн-кубках, о чем мы и расскажем. Мы держим данное в прошлом номере обещание, и о своих впечатлениях о скандале на провальном CyberXGames рассказывает только что прибывший из Америки Q3-мастодонт Cooller. В рубрике «Посредник» все так же откровенничают, но в этот раз по большей части девушки. Тайное становится явным!
Событие сезона вытеснило с репортажных страниц все остальные турниры месяца. Ты узнаешь все самое захватывающее из событий на Arbalet СНГ Cup. Расскажу чуть ли не сорванным голосом. Драматизм на пределе и напряженное противостояние не просто команд, но уже стран, я чувствовала просто кожей, проведя на турнире 4 дня, если не сказать 4 суток. И это того стоило!
Говорит и показывает Стокгольм: героиня мартовского «Звездопада», Мисс Киберспорт Мира, aNouK из SK.Ladies, отвечает на вопросы «PC ИГР» впервые для российской игровой печати.
И наконец, кто бы вы думали, правит балом на нашей фотовылазке? В «Киберпапарацци» наступило женское царство в лицах и эмоциях!
Все, читайте и пишите на cyber-sport@pc-games.ru.

ВИРТУАЛЬНЫЙ ПУЛЬС

Лига NPCL в VikaWeb

Информация о так называемой **Национальной Профессиональной Киберспортивной Лиге** попала в массы неожиданно, и прошедший в самом конце января чемпионат для многих явился чуть ли не случайностью.
Лига собирается устраивать турниры только для профессионалов, а сертификат о профессионализме выдается призерам открытых чемпионатов той же Лиги. Несколько запутанная схема все же не отпугнула сильнейших варкрафтеров и каэсеров, и среди участников первого турнира Лиги засветилось немало звезд.

Сенсации или закономерности?

Что касается результатов, в **Warcraft** победил *vWeb.Deadman*, оставив вторым и третьим игроков *Zaratustra* и *m5.Silence*. А в ***CS*** завязалась интрига. Фавориты оказались в хвосте. Не в первый раз слетели в самом начале **ForZe[X]**. **ForZe[A]**, где играла половина экс-игроков **Virtus.pro**, с трудом заняла третье место, уступив серебро **vWeb**. Зато новый состав Virtus.pro, тренировавшийся немногим больше недели, в разгромных счетах провели весь чемпионат и в очередной раз заняли первое место. Вскоре они подтвердят свое превосходство, но об этом читайте в нашем репортаже.

Сезон большой охоты

Катастрофическими темпами близится новый сезон крупных соревнований **ESWC** и **WCG**. Упомянутый в прошлом номере **Союзкиберспорт** покул лицензию на проведение российских отборочных ESWC. К слову сказать, игроки сомневаются в способности СКС провести столь серьезную серию турниров. Однако время X назначено на март, а до середины апреля СКС обещают провести отборочные в 30 городах России, а финал назначен на 22-23 мая. При удачном раскладе, победители отправятся в Париж через полтора месяца после. Пять дисциплин и $240 000 призовых ждут своих героев.

ДЕВУШКИ ТОЖЕ МОГУТ

ЭТО НЕПРАВИЛЬНО, ЧТО В НЕКОТОРЫХ ВОПРОСАХ ЖЕНСКОЕ УЧАСТИЕ РАССМАТРИВАЕТСЯ ТОЛЬКО КАК ЭКСТРАОРДИНАРНОЕ. ЭТО НЕПРАВИЛЬНО, ЧТО ЭКСТРАОРДИНАРНОЕ ВНИМАНИЕ ПРЕКРАСНОМУ ПОЛУ УДЕЛЯЕТСЯ ТОЛЬКО В МАРТЕ. ЗАТО ЖЕНСКОЕ МНЕНИЕ БЫВАЕТ НЕПРЕРЕКАЕМЫМ. КАК В ЭТОТ РАЗ. ДЛЯ ВАС ВЕЩАЕТ ЮНАЯ СТАРОЖИТЕЛЬНИЦА И ПОЛНОПРАВНАЯ ЗВЕЗДА РОССИЙСКОГО КИБЕРСПОРТА АННА ФЕДОРОВА. ОНА ЖЕ FORZE|GAYA.

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ЗНАЕТ:

Gaya – яркий и серьезный игрок в дисциплине Counter Strike. За свою карьеру она успела собрать первый успешный женский состав России Temprаmental. Анна отыграла немало матчей в составе топовых мужских команд и даже выиграла несколько чемпионатов, в том числе – кубок Урала 2002 в составе A-line. На настоящий момент Gaya сконцентрировалась на своем новом проекте ForZe.Ladies. Впрочем, она сама расскажет об этом...

Бурное развитие женского киберспорта будоражит умы сильной половины геймеров, а девушек заставляет по-новому взглянуть на этот один из самых распространенных среди молодежи видов спорта. Открытие такой дисциплины способствовало созданию большого количества команд, состоящих исключительно из представительниц прекрасного пола, а также позволило отдельным игрокам выступать в разных номинациях. Не секрет, что женские дисциплины привлекают огромное внимание. Но все ли так радужно на самом деле?

Существует ряд проблем, мешающих развитию данного вида спорта. Во-первых, это стереотипы. Мол, девушки играют мышками Microsoft Pink, на ковриках в цветочек, в «махровых ушках», сопровождая батали визгом и писком. Спешу разубедить всех: девушки в состоянии профессионально относиться к киберспорту и усмирять природную эмоциональность.

Второй распространенный стереотип гласит, что девушки приходят в киберспорт с одной целью: привлечь внимание представителей противоположного пола. Опять мимо: девушку во время игры вовсе не интересует, какой эффект она производит на наблюдающих. Ее, как и любого игрока, интересует состояние игры, тактика, стрельба и другие игровые моменты. Девушки откидывают все

> **Девушку во время игры вовсе не интересует, какой визуальный эффект она производит на наблюдающих**

мысли о реальном мире во время игры, всей душой переживают и стремятся к победе, как и молодые люди.

Пункт номер три: общее отношение киберспортсменов к девушкам из этого коммьюнити. Девушку воспринимают как уникум или, что хуже, ошибку природы, которая к тому же, с точки зрения мужчин, абсолютно не умеет играть. Это объясняется, скорее всего, укоренившимся в сознании мужчин стереотипом о том, что «женщине место на кухне».

Живой пример целеустремленности и желания выигрывать – молодая женская команда ForZe.Ladies. Образованная не так давно, она успела принять участие в самых крупных турнирах за прошедшие 3 месяца. В ближайших планах – участие в женских турнирах в рамках ESWC и ECG, а также в лиге клуба FlashBack, благодаря которым появляется блестящая возможность повысить уровень игры в целом.

Позвольте же нам привнести чуточку разнообразия в ваш скучный мужской киберспорт, разбавить его своими улыбками, красивыми фрагами и женской логикой.

ForZe|Ladies за игрой... Берегитесь, парни!

Настрой у девушек всегда доброжелательный, но очень решительный!

НАШИ ЗА БУГРОМ

ПЕРВЫЕ МЕСЯЦЫ ГОДА НЕ СЛАВЯТСЯ МЕЖДУНАРОДНЫМИ ТУРНИРАМИ. ПОЭТОМУ МЫ ОБРАЩАЕМ ВЗОРЫ НА СЕТЕВЫЕ БАТАЛИИ И ВЫНУЖДЕНЫ ОБЪЯВИТЬ ПРОШЕДШИЙ МЕСЯЦ ОНЛАЙНОВОЙ ЭРОЙ Q3. ОСОБЕННО ПРИЯТНО, ЧТО «ЗАДАВАЛОЙ» ТУРНИРОВ ЯВИЛСЯ РОДНОЙ НАМ КЛАН M19!

CLANBASE: КУБОК НАЦИЙ Q3 DEATHMATCH

13-16 Начало 2004 года ознаменовалось финальными играми онлайнового Кубка Наций. В середине января прошли полуфиналы турнира, где встречались пары Швеции против Великобритании и, что гораздо важнее для нас, России и Бельгии. Оба матча закончились сухим счетом 3:0. В первом одержала победу Швеция, а во втором, к сожалению, бельгийцы достаточно легко обошли россиян. Звездный питерский состав *Inside*, *Sapego*, *Dimas*, *Luckyman* не смог оказать сколько-нибудь достойного сопротивления европейцам, что, в общем-то, широкие массы российских квакеров повергло в удивление. Нашим противником был даже не сильнейший состав Бельгии. Олнако сыгранного не вернешь, и наша команда по итогам кубка делит третье место с англичанами. Тогда как шведы первого февраля отвоевали у бельгийцев первое место Кубка со счетом 3:1.

СПИСОК ПОБЕДИТЕЛЕЙ

1 место – Швеция
2 место – Бельгия
3 место – Великобритания/Россия

M19 Q3 ONLINE CUP TEAMDEATHMATCH 2*2

Время этого турнира прозвали в народе «самой жаркой ночью января». В общем и целом за победу в кубке боролось 30 с хвостиком команд. Среди них массой давили друг друга многочисленные шведские и, конечно, российские пары. В 1/8 финала ситуация практически не изменилась – 6 российских команд (**forZe**, 2 состава c58, M19) балансировались пятью шведскими парами.
К третьему туру сердца россиян зажглись надеждой. Из шведов остались в виннерах только два состава: **iCE CLIMBERs** и **EYE**, а от нас прошла прогнозируемая четверка лидеров. Но именно здесь первый состав **c58** отправил в лузера соотечественников из **M19**, а вскоре компанию питерцам составили forZe и **c58-2**. *Cooller* и *Mikes* сумели добраться до полуфинала лузеров, но проиграли шведам, записав на счет forZe почетное четвертое место. По сетке сильнейших до последнего боролись *Evil* и *Jibo* . Но два проигрыша подряд отбросили «последних русских» на третье место. Да, шведы с завидным постоянством отбирают победные места на онлайновых кубках Q3. Вторыми стали квакеры EYE, пропустив вперед лишь своих же iCE CLIMBERs.

НАШИ ИГРОКИ

eforZe (Cooller и Mikes)
c58 (evil и jibo)
c58|2 (morfez и prozed)
M19 (Inside и Sapego)
M19-2 (Vladdie и hip) и другие

ТРОЙКА ЛИДЕРОВ

1) PZZ (Голландия)
2) EYE Ballers (Швеция)
3) iron fist (Великобритания)

M19 Q3 ONLINE CUP TEAMDEATHMATCH 4*4

В ночь на последний день января в нескольких клубах Европы собирались именитые квакеры. Шведы, голландцы, датчане и другие страны противостояли нашим командам в **Q3 TDM 4*4**. Среди иностранцев самым знаменитым участником был клан **EYE-BALLERS** из Швеции. Россияне выставили на турнир 7 команд, среди которых особенно выделялся состав **Moscow Team**: *Cooller*, *Mikes*, *Polosat1y*, *ShadZy*, а также **ASUS|c58**: *prozed*, *jibo*, *morfez*, *evil*. Борьба задалась яркая и напряженная, но никакие лавры не помогли нашим командам пробиться даже в тройку победителей. Выше всех, на четвертую позицию, забрались игроки ASUS|c58. Слабым удовлетворением служит лишь тот факт, что и тройка лидеров места между собой окончательно не разделила – суперфинальный матч сыгран не был, по техническо-временным причинам. Тройку лидеров разделили голландцы, шведы и американцы.

Шведы с завидным постоянством отбирают победные места на онлайновых кубках Q3

PC ИГРЫ: Привет, Антон. Мы рады, что ты снова на Родине! И сразу к вопросам, что произошло на CyberXgames, где ты был главной российской надеждой. Скажи, были ли какие-то предпосылки к такому провалу турнира?

COOLLER: В первые дни игроки сошлись в одном мнении – отличная организация. Однако уже в начале турнира отменили запланированные BYOC 2x2 турниры. Причина неизвестна. Отмена CS-турнира заставила понервничать, но узнав, что проблема в Steam, мы перестали волноваться. Самое обидное, что для окончания Q3-турнира требовалась всего пара часов. Причиной всему стала аренда помещения и оргтехники, которая как раз и закончилась в те минуты. Я, конечно, не ожидал, что будет такая подстава, обидно до сих пор, хотя пришлось смириться.

Друзья и коллеги, надежда и опора в командных дисциплинах Quake

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

В прошлом номере мы обещали тебе написать о впечатлениях «из первых рук» о грандиозном скандале в ходе крупнейшего за последнее время международного турнира Cyber X Games. Обещание держим, и у нас в эфире – Антон Синьгов aka cooller, русская звезда Q3, на данный момент практически непобедимая в честных противостояниях.

PC ИГРЫ: Мир говорит о неуважении к игрокам на CXG. А многие считают, что турнир по Q3 остановили, чтобы не дать тебе в очередной раз доказать свое превосходство. Ты считаешь справедливым передел призовых по Q3?

COOLLER: Можно сказать, что это неуважение лично ко мне. Остальные места достались американцам, и я не исключаю тот факт, что админ сделал небольшой подгон, потому что только 1-е место получало денежный эквивалент, а 2-е и 3-е – оргтехнику. После группового турнира админ даже пытался поставить меня на дуэль с b100-death. После долгих разговоров пары сменили. Мне это кажется несколько глупым.

PC ИГРЫ: Ты виделся и общался с игроками из разных стран. Что они думают по этому поводу?

COOLLER: Достаточно представить себе ощущения людей, которые туда приехали и услышали, что игр не будет. Вроде бы обещали возместить всем все затраты, но верится в это с трудом... да это и не главное.

PC ИГРЫ: Вряд ли тебе захочется поехать еще раз на CyberXGames, но в твои ближайшие планы наверняка входят международные поездки. Поделишься планами?

COOLLER: Есть турниры, которые внушают доверие: QLAN, ESWC, WCG. Все прошло как по маслу, деньги призеры получили. В моих планах остаются посещения именно таких мероприятий. Надеюсь только, что WCG включит Q3.

PC ИГРЫ: Ну что же, спасибо за ответы, будем болеть за тебя!

COOLLER: Пожалуйста. Напоследок я хотел бы поблагодарить всех, кто болел за меня, а также мою команду ForZe и ее менеджеров.

ПОСРЕДНИК

СПАСИБО ЧИТАТЕЛЯМ ЗА ТО, ЧТО ОТКЛИКНУЛИСЬ НА НАШ ПРИЗЫВ. ЗА ЭТОТ МЕСЯЦ МЫ ПОЛУЧИЛИ ДОСТАТОЧНО МНОГО ВОПРОСОВ, ПРИЧЕМ ЧАСТЬ ИЗ НИХ, КАК НА ЗАКАЗ, БЫЛА АДРЕСОВАНА ДЕВУШКАМ-ГЕЙМЕРШАМ. ЖДЕМ НОВЫХ ВОПРОСОВ НА CYBERSPORT@PC-GAMES.RU.

ЖЕНСКИЕ РАЗГОВОРЫ

Уютная обстановка, кофе и сигареты, непринужденная беседа, женский пол в преимуществе, а звезды раскованны и откровенны. Прямо-таки репродукция нашего сегодняшнего «посредника!

Мартина: Я хотела бы узнать, какие возможности тренировок есть у девушек, увлекающихся компьютерными играми. В нашем городе ребята просто отказываются играть с девчонками, а чисто женских команд или киберспортсменок очень мало. Даже отдельных чемпионатов нет. Как справляются с этой проблемой знаменитые девушки русского киберспорта?

PC ИГРЫ: *Как и просили, нам отвечает c58|Barbie, профессиональная русская квакерша:*

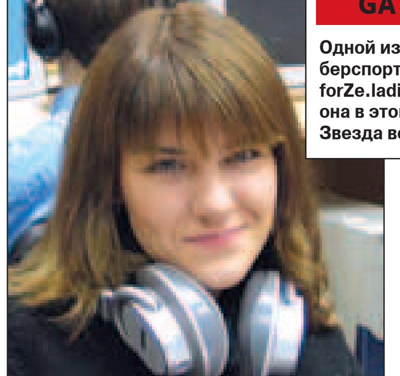
Играю я, в основном, в интернете и в своей сети. Там проблем с тренировками не возникает. Наоборот, есть ребята, которые обижаются на то, что я с ними мало играю! Действительно жаль, что в киберспорте мало девушек, поэтому не имеет смысла проводить чемпионаты среди них... Я решаю эту проблему тем, что участвую в обычных чемпионатах. Советую девушкам не бояться приходить на «мужские» турниры. Там у вас появится много друзей, с которыми будет приятно общаться, а так же тренироваться.

Вадим Одинцов: Вы говорите, что компьютерные игры – это спорт. Но если честно, я не представляю себе, чем киберспорт может походить на обычные виды. Профессиональные спортсмены тренируются по много часов в день и отказываются от другой работы или учебы в пользу спорта. Неужели что-то подобное есть и в киберспорте? Если можно, спросите у капитана какой-нибудь сильной команды.

PC ИГРЫ: *Можно и даже нужно! Мы обращаемся к капитану недавно сформировавшегося, но уже весьма успешного CS-состава, vWeb. Капитан команды NoodZy у микрофона:*

В России не так много игроков, настолько преданных игре. Команд много, но результатов добиваются те, кто много сил и времени посвящают совершенствованию навыков, только по-настоящему целеустремленные люди. Которые, как правило, уже добились чего-то в жизни. Топовые игроки уделяют тренировкам по несколько часов в день, а перед крупными турнирами – гораздо больше. Каждый капитан команды, как тренер в остальных видах спорта, имеет собственный подход к тренировкам. Игроки отрабатывают тактику, изучают стратегии своего противника, тренируются с отдельными видами оружия и развивают общие навыки – все как в настоящем спорте. Поэтому недооценка киберспорта не только несправедлива, но и неправильна в корне. Ведь уже сейчас есть команды, которые заставили верить в себя и в свой потенциал – как на спортивном поприще, так и в коммерческих целях. Так что будущее большого футбола, Формулы-1 и так далее, надеюсь, не за горами!

Спортсмены отказываются от другой работы в пользу спорта. Неужели что-то подобное есть и в киберспорте?



GAYA ИЛИ ПРОСТО ГАЕЧКА

Одной из самых ярких личностей на российской киберспортивной арене бесспорно является forZe.ladies|Gaya. Так что не удивляйся тому, что она в этом выпуске буквально везде! Звезда все-таки!

Владимир Москвич: Среди российских игроков много звезд. Чтобы играть с сильнейшими иностранцами, наши все время стремятся выбраться за рубеж. А почему они к нам не ездят? Ведь у нас есть с кем бороться!

PC ИГРЫ: *Мы отправились на просторы мировой паутины и выудили ответ у именитого шведского игрока, Stranger. Читаем:*

Во-первых, я не припомню ни одного серьезного международного анонса чемпионата в России. Да и поездка в эту страну кажется нам более далекой, чем в любую страну Европы, хотя это не оправдание, ведь в Америку европейцы ездят.

Главная проблема – отсутствии информации. Я уверен, что если бы русские анонсировали на крупнейших игровых ресурсах Европы крупный турнир, скажем, на $10000, и прислали бы приглашения, многие команды отправились бы познакомиться с Россией. Мы бы и сами поехали.

«Начинающий киберспортсмен»: Как за рубежом сильные игроки относятся к остальным? Мне кажется, в России есть проблема звездной болезни. Неужели так во всем мире?

PC ИГРЫ: *Отвечает Virtus|Flatra, на счету которого только за последние полгода три зарубежных выезда:*

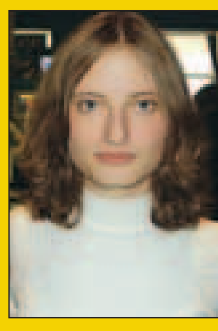
Такие команды как SK.swe, team9, 3D, NoA действительно смотрят на всех свысока... даже друг на друга. Ходят, подняв голову, ни с кем не общаясь. Но если с ними заговорить – они оказываются очень неплохими ребятами. Так что звездная болезнь есть во всем мире, и Россия не исключение. Наша команда Virtus.pro старается не прерывать общения с остальными геймерами, если это не мешает тренировке, и если с нами корректно общаются. А тем, кто не может достучаться до кого-то из известных игроков – советую не обижаться, возможно, именно в этот момент они сильно заняты, а если нет, то, может, и не стоит тратить свои силы и время, лучше лишний раз потренироваться.

Лена Володаева: Спросите, пожалуйста, у Gaya. Сейчас у тебя много фанатов, но ведь когда-то ты только начинала. Кто был твоим наставником, и что повлияло на твою игру? И теперь, когда ты уже достигла определенных высот, есть ли у тебя свой кумир?

PC ИГРЫ: *Русская CS-легенда Gaya в настоящий момент – чрезвычайно занятая леди. Помимо тренировок со своей командой она всерьез увлечена работой в игровой индустрии, но время на ответ нам все же нашла:*

Когда я начинала играть, киберспорт не был так развит, как сейчас. Пожалуй, самое большое влияние на мою игру оказали не конкретные люди, а тренировки с некогда известными командами BAD и R.V.C., и то время, когда я получила прекрасную возможность играть за команду VIP на ряде крупных турниров. Что же касается игроков, которым можно поклоняться... Как говорится, не сотвори себе кумира. Могу отметить, что мне очень нравится стиль игры forZe|Sahka и forZe|Snoop, но назвать их своими кумирами не могу. Просто они классные ребята и отлично играют.

ЛУЧШИЙ ВОПРОС



Алекс Корбин: Девушки-киберспортсменки у нас симпатичные, целеустремленные, аж гордиться можно. Мне интересно, свою личную жизнь они тоже в игровой сфере строят? Может кто-то не постесняется тайну приоткрыть?

PC ИГРЫ: *Отвечает одна из самых юных киберспортсменок России, Wiola, девушка, в силу возраста, чрезвычайно романтичная:*

Стесняться тут нечего. В киберспорт я пришла из-за интереса, а не потому, что мне нужен был парень (а некоторые люди думают, что геймерши играют только ради парней в клубах). Просто сейчас меня никто там реально не привлекает, вот и все.

Хотя, мне кажется, если девушка встречается с киберспортсменом, и если это искренние отношения, то такой вариант был бы замечательным. Взаимная поддержка и помощь в тренировках станут важной частью отношений. Что же касается меня, то в киберспорте пока что я вижу только друзей, а претенденты на что-то большее – из другой части жизни. В любом случае, отношения я ставлю выше игр, они главнее.

С ПОЛЯ БИТВЫ

НАШ ЖУРНАЛ ПОСЧИТАЛ ЧЕСТЬЮ СТАТЬ ИНФОРМАЦИОННЫМ СПОНСОРОМ ПЕРВОГО КУБКА СТРАН СНГ ПОД ЭГИДОЙ КАЗАХСТАНСКОГО МЕЦЕНАТА И ЛИГОЙ ARBALET В ИНТЕРНЕТ ЦЕНТРЕ ВИКАWEB. ПЯТЬ ДИСЦИПЛИН, 15 000 ДОЛЛАРОВ ПРИЗОВОГО ФОНДА, СОТНИ УЧАСТНИКОВ И СУПЕРПРОФЕССИОНАЛИЗМ ВПЕРЕМЕШКУ С ОБЫЧНЫМИ ЧЕЛОВЕЧЕСКИМИ ЭМОЦИЯМИ – ДА, ЭТО СОБЫТИЕ СТАНЕТ ОДНИМ ИЗ СИМВОЛОВ 2004 ГОДА.

Турнир проходил 5-8 февраля и включил 4 дисциплины: **Counter-Strike**, **Starcraft**, **UT2003**, **Warcraft III TFT**. Утром пятого февраля клуб **ВикаWeb**, стал стремительно заполняться людьми самых разнообразных акцентов. Команды и игроки со всех концов России – Москвы, Питера, Владимира, Екатеринбурга, нескольких городов Украины, Беларуси, Латвии, и, непременно, Казахстана, наводняли Центр.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

В стартовый день начинались турниры по WCIII и королевской дисциплине CS. Соревнования варкрафтеров шли своим чередом, и, пожалуй, в тишине и сосредоточенности об играющих парах можно было бы и забыть, если бы не – суперзвездный состав участников. Победители WCG-финалов своих стран, молодые звезды и сверхопытные волки столкнулись в борьбе за призовые, нечастые в нашей стране. Сюрпризы? Да пожалуйста, начать хотя бы с того, что первые четыре места достались России. А как вам десяток техпоражений в первых турах? Наконец, проигрыш вице-чемпиона *WCG Russia Karma*! И все же русские результаты первого дня наверняка подхлестнули остальных россиян в их намерениях. К чему это привело, увидим дальше. А пока – победители дисциплины WCIII:

1 место – vWeb.Deadman – 700$
2 место – vWeb.Flash – 400$
3 место – 64AMD.Biger – 300$
4 место – FM.Ranger – 200$

ДЕНЬ ВТОРОЙ

На второй день вовсю гремели баталии старкрафтеров. *(orky)GhosT* совершает своеобразный подвиг, проходя путь с первого тура лузеров ко второму месту в общем зачете. Третье место в невероятной борьбе, видя, как покидают турнирную сетку один за другим его товарищи, все-таки отвоевывает казахский игрок *L_Clan_Bruce*. Еще одно – теперь 4-е призовое место своему клубу кладет в копилку *vWeb.yAn*. И кто бы мог подумать, что безапелляционную победу (почти все игры со счетом 2:0) одержит московский игрок *PGC.Androide*. Почему удивительно? Да потому что ему за несколько дней до начала турнира было отказано в участии в турнире. Прения между игроком и организа-

Экс-чемпион России по Starcraft был отстранен от турнира, но в последний момент игрока все же допустили

Nuka, главный судья турнира – подзарядка в рабочем режиме

Украинцы болеют за Trinity… Оглядываясь на Virtus.pro

Профи оказывают честь – берут и раздают друг другу автографы

Virtus.pro, считанные минуты после победы

торами продолжались на сайтах и в форумах при участии и поддержке публики. Однако победила дружба, и Androide был возвращен в число допущенных игроков… От себя отмечу, что наша редакция словно в воду глядела, кому интересно – читайте интервью с Androide в прошлом номере «PC ИГР», а пока – список победителей в дисциплине SC:

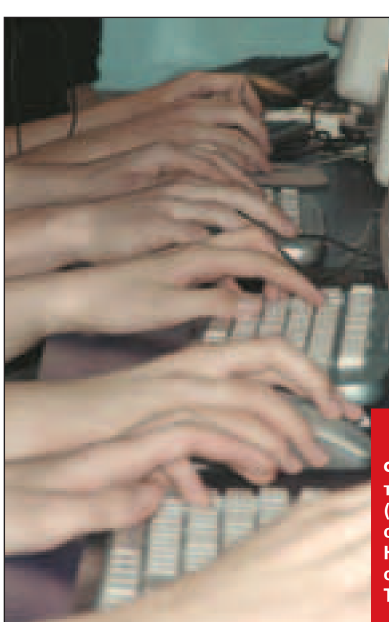
1 место – Androide[3D] – 700$
2 место – (orky)GhosT – 400$
3 место – L_Clan_Bruce – 300$
4 место – vWeb.yAn[S2] – 200$

ДЕНЬ ТРЕТИЙ

В ВикаВебе все спокойно, утром стартует чемпионат по UT 2003. И вновь лишь одно призовое место Россия уступает Казахстану. Украинская сборная лишь на подступах к подиуму томится на 5-6 местах. Питерцы оккупируют первую тройку, а итоговый результат:

1 место – M19*Askold^34s – 700$
2 место – FM^Navigator – 400$
3 место – FM^Brazor – 300$ (Россия)
4 место - L_Clan_Cho3en – 200$

Борьба в CS продолжалась все три основных дня чемпионата и едва ли не была отложена на день награждения. Последние игры были окончены в ночь на 8 февраля. Но сюрпризы ждали каэсеров уже с первых туров. Явными фаворитами выступали лишь несколько команд… и практически все они повылетали сначала в лузера, а потом и вовсе, уступив командам гораздо менее известным и именитым. Практически – но не все!



К заключительной части игр все становилось на свои места. В виннерском финале встречались команды экс-чемпионов мира M19 и нынешних лидеров **Virtus.pro**. В напряженнейшей игре, в овертайме северная команда одерживает победу, не оставляя сомнений большинству публики, кто же станет чемпионом СНГ. А Virtus.pro, прошедшая через весь чемпионат по сложнейшей сетке, попадает в капкан. Их противником в финале лузеров становится **Flashback**. А ведь еще месяц назад и еще полтора года до этого капитан команды Virtus.pro *groove* возглавлял состав Flashback (под именем **emax**). Борьба нервов и морали, личная битва капитана Virtus.pro против собственного мозга, вложенного им в свое время в команду противника, завершилась победой Virtus.pro, вновь в овертайме.

Суперфинал опять сводит в противостоянии VP и M19. Но теперь Virtus.pro необходимо одержать две победы для чемпионства. VP встречая жесточайшее сопротивление, но двигаясь к своей цели, выигрывают первую карту de_inferno со счетом 13-10.

Вторая, и последняя карта турнира – устаревший de_aztec, вызвавший непонимание у многих участников, однако правила не изменить. Именно на этой карте вся аудитория заворожено смотрела, как Virtus.pro проигрывает первую сторону со счетом 11-1, и более того, на следующей стороне отдает первый раунд. Но то, что происходило дальше – не поддается разумному объяснению. Выиграв раунд на отдаче, Virtus.pro не отдает противнику ни одной победы и использует один из тысячи шанс, доведя матч до ничейного счета. С таким же результатом закончился первый овертайм. К этому времени за спины Virtus.pro собралось несколько десятков человек. Не уверена, слышали ли игроки болельщиков, но победный крик и аплодисменты за каждое взятое очко раздавались совершенно синхронно с игроками.

На второй переигровке Virtus.pro со счетом 4-0 вырывает победу у **M19**, уже чувствовавшей ее вкус. Матч, воистину достойный суперфинала, закончился глубокой ночью, но взорвал аплодисментами целый зал. По результатам турнира, наконец, появилось призовое место для Украины. Четвертый приз завоевала команда TMS*trinity.

СЮРПРИЗЫ

Финал виннерской сетки не вызвал изумления, такого, как вылет двух мужских составов ForZe (женский состав успел побороться не в пример своим соклановцам, едва не выиграв украинцев HR), как проигрыш недавних украинских чемпионов GSC и белорусской сильнейшей команды TarantuL.

Общий итог:

1 место – Virtus.Pro – 3500$
2 место – M19 – 2000$
3 место – Flashback – 1000$
4 место – tms*trinity – 500$

Награждение собрало игроков в воскресный день. Заканчивался турнир восторгов и разочарований, на котором российская сборная отвоевала 13 из 16 призовых мест. Через неделю состоится турнир по Delta Force. Мы все узнаем в следующем номере, а пока – наши поздравления всем победителям!

ЗВЕЗДОПАД

В «ЗВЕЗДОПАДЕ» МЫ ПОСТОЯННО СТАРАЕМСЯ ПРЕПОДНОСИТЬ ТЕБЕ СЮРПРИЗЫ. И СЕГОДНЯ – ОДИН ИЗ ТАКИХ ВОТ СЮРПРИЗОВ. МЫ СВЯЗАЛИСЬ С, ПОЖАЛУЙ, ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ ГЕЙМЕРШ В МИРЕ! ОЧАРОВАТЕЛЬНУЮ ДЕВУШКУ, НЫНЕ КАПИТАНА ЖЕНСКОГО CS СОСТАВА SK, СКРЫВАЮЩУЮСЯ ПОД НИКОМ ANOUC, НА САМОМ ДЕЛЕ ЗОВУТ АНА. БУДЕМ ЗНАКОМИТЬСЯ!

PC ИГРЫ: Ола, Ана! У нас тут в России грядет Женский День, так что от поздравляем тебя с праздником!
Спасибо! Я не курсе насчет этого праздника, но пара знакомых рассказывали мне о безумном дне, когда все почитают женский пол, очень даже приятно оказаться в числе почетных дам.

PC ИГРЫ: Расскажи, как так получилось, что ты посвятила жизнь киберспорту. Каково это, ощущать себя киберледи? У тебя есть мечты, связанные с этой сферой, или ты добилась всего, к чему стремилась?
На самом деле никаких грандиозных решений типа «все, я становлюсь геймершей» не было. Просто так случилось... Что же касается мечты... не могу перестать о чем-либо мечтать, это все равно, что умереть, я бы сказала. А что касается игр – там всегда есть что-то новое. Я сомневаюсь, что кто-то из может заявить «я уже на вершине, и желать мне больше нечего».

PC ИГРЫ: В кругу парней должно быть сложно сохранять свой авторитет и позиции. У тебя не было сомнений по поводу твоего выбора?
Не было. Во-первых, у меня не было цели быть более или менее популярной на этой сцене, я лишь хотела делать то, что мне нравится. Кроме того, я все еще очень хочу играть и совершенствоваться. Игры и победы приносят мне удовольствие. Я бы вряд ли была в этой сфере только ради популярности и знаменитости, как это делают некоторые люди.

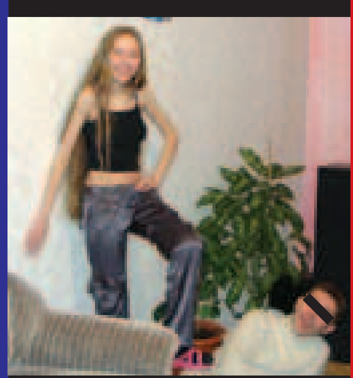
PC ИГРЫ: Уверена, что у тебя масса поклонников, и вниманием ты не обделена! Все это имеет какое-то влияние на твою личную жизнь?
Знаете, я по-настоящему люблю играть, мне просто в кайф этим заниматься, как только я перестану чувствовать себя в этой сфере комфортно – я просто покину ее. Это не стремление к повышенному вниманию. Все, что я делаю здесь – имеет серьезные причины; так было, когда я организовывала Женский Кубок Наций, когда проводила какие-то другие мероприятия, да просто помогала людям, которые просили об этом. Я терпеть не могу девчонок, которые болтаются в игровой сфере в поисках мужского внимания, а сами даже часа в месяц не проводят за тренировками. Глупо, хотя происходит это не только в киберспорте.
И, да, у меня есть личная жизнь. Я учусь в университете, получаю дополнительное образование. Я люблю заниматься спортом, с удовольствием встречаюсь с друзьями, хожу в кино. Я обожаю читать, читаю в любую свободную минуту. Я просто не могу жить без музыки, вечно мотаюсь с плеером, и дома всегда звучит центр или телек. Не говоря уже о моей работе. С 14 лет я работаю диктором на различных радиостанциях и действительно люблю свое дело. У меня есть вполне реальная жизнь, и очень даже личная жизнь, о которой, кстати, никто никогда не узнает (здесь Ана нарисовала нам улыбку до ушей).

PC ИГРЫ: В далекой России тоже есть целеустремленные девушки, и они понимают, что для хороших результатов нужно положить массу времени и сил. Может, пожелаем им что-нибудь напоследок?
Да, я знаю несколько девушек-игроков из России, а на моем канале badGirlsClan частый гость – одна украинская команда, и я видела, что девушки показывали неплохой скилл. Я уверена, что девчонки могут достичь отличных высот, главное – желание, и тренировка и командная работа – и в игре, и в жизни. Вот и все, что я могу сказать, они сами могут добиться всего! И спасибо за уделенное мне внимание, с праздником!

БИОГРАФИЯ

Настоящее имя aNouC – Ана. Родом девушка из Испании, и первые свои шаги в киберспорте она сделала именно в этой стране. Создала свою команду, а после стала разъезжать по Европе и миру, везде весьма успешно. В настоящий момент Ана играет в женском составе сильнейшей команды мира SK.

КИБЕРПАПАРАЦЦИ



Берегитесь, молодые люди, не попадите под каблучок Barbie!

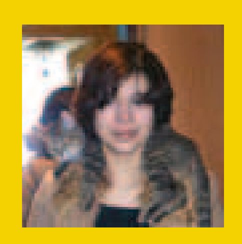
КИБЕРПАПАРАЦЦИ СОБРАЛИ К ПРАЗДНОВАНИЮ ЖЕНСКОГО ДНЯ ЛЕГКИЙ КОМПРОМАТ НА ПРЕКРАСНЫЙ ПОЛ. ПОИСКИ И ПРЕСЛЕДОВАНИЯ ПРОВОДИЛИСЬ ПО ВСЕМ ЛОКАЦИЯМ – ОТ КЛУБНЫХ ТУРНИРОВ, ДО КОРИДОРОВ ЛИЧНЫХ КВАРТИР! ВСЕМ ВНИМАНИЕ, В КАДРЕ – ОРИГИНАЛЬНЫЙ И НЕПРИКРЫТЫЙ ОБРАЗ КИБЕРСПОРТСМЕНОК!

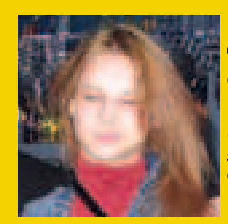
Ни за что никому не скажу, чей это незащищенный тыл...

Manu и MarLa – ох и задиристые геймерши!

ForZe(L) Gaya... знойная женщина, мечта каэсера

surPrise–surPrise, как любил говаривать один киногерой... легкая и невинная порно–Graphika

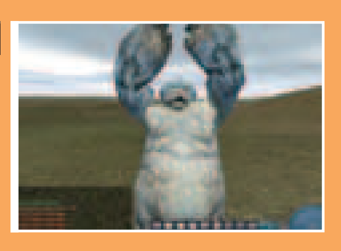




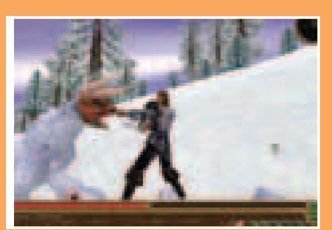
Две киски – Fresh и Chanel

Моральные читы не запрещаются, Venema медитирует

текст: Николай Питерский



30-го января компания **MindArk** отметила первый год рождения MMORPG ***Project Entropia***. Основной фишкой проекта является система «реальной экономики», когда любую виртуальную вещь можно продать за вполне реальные «зеленые рубли». Правда, чтобы раскрутиться, придется сначала неплохо вложиться. Эта особенность обеспечила достойную популярность игре: за год количество зарегистрированных пользователей превысило отметку в 85 000 человек.

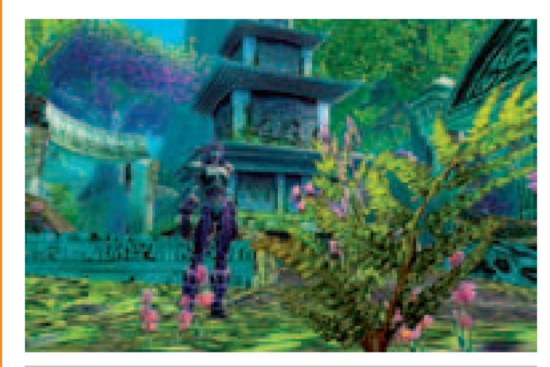


Выкупив у **Microsoft** права на онлайновую вселенную ***Asheron's Call***, **Turbine Entertainment** бросилась раздавать фанатам всяческие подарочные плюшки. Этому способствовало и хорошее настроение разработчиков, отпраздновавших в конце января десятилетие конторы. Первыми под раздачу попали подписчики первого «Ашерона». С конца февраля им будет полностью открыто содержание аддона ***Asheron's Call: Dark Majesty***.

Нежданная халява обломилась всем ценителям онлайновых игр: **iEntertainment Network** сделала свою постапокалиптическую MMORPG ***Savage Eden: The Battle for Laghaim*** абсолютно бесплатной. Так что руки в ноги – и бегом на сайт **www.savageeden.com** качать дистрибутив (132Mb), регистрироваться и играть.

БЛИЗЗАРДОВЦЫ РЕШИЛИ ПОДДЕРЖАТЬ ЕВРОПУ

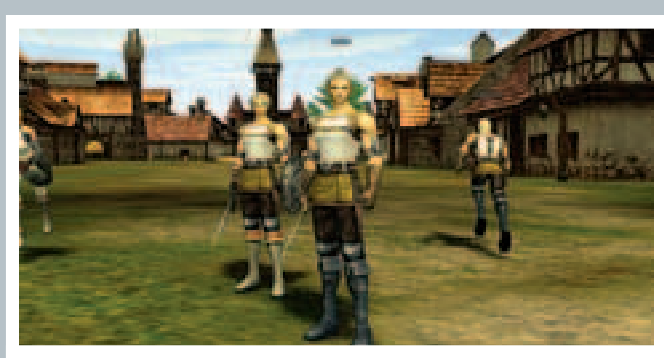
Расправившись с набором бета-тестеров для «полевых испытаний» ***World of WarCraft***, компания **Blizzard Entertainment** провела пресс-конференцию, на которой поведала о своих планах по поддержке европейских игроков. Этот подход вселяет определенный оптимизм в свете того, что многие разработчики и издатели, сосредоточившись на североамериканском рынке, наплевательски относились к европейцам, к числу которых можно причислить и россиян (вспомним недавний релиз ***Shadowbane***). Близзардовцы объявили о создании отдельной локальной команды, которая займется поддержкой WoW в Европе. Территориально она будет располагаться во Франции, а среди вменяемых ей обязанностей значатся связи с общественностью, дистрибуция игры и техническое обслуживание европейских серверов.



Согласно опросам игроков, самой популярной расой WoW являются ночные эльфы

Кроме того, эта команда будет участвовать в процессе разработки, помогать в локализации текста и речи и осуществлять обратную связь с игроками.
Уже сейчас объявлено, что Blizzard собирается выпустить игру на немецком, французском и английском языках. О планах относительно других языков обещают сообщить позднее, однако, учитывая официальный выход ***WarCraft III*** на русском, есть надежда на выпуск российской локализации WoW, хотя и очень слабая. Кстати, сразу после североамериканского тестирования будет запущена и европейская бета-версия. Держи нос по ветру и заглядывай на **www.blizzard.com/WoW**: может быть, и тебе удастся пощупать игру на халяву до ее релиза.

ОНЛАЙНОВЫЕ ЕРОПЛАНЫ



В дополнение к MMORPG Lineage II NCsoft занялась многопользовательскими аркадами

Давно мечтаешь присоединиться к онлайновым игрищам, но не хватает времени и терпения для детального изучения многочисленных MMORPG? Тогда обрати внимание на анонсированную южнокорейской компанией **NCsoft Corporation** многопользовательскую аркаду ***Toy Strikers***, находящуюся в разработке уже более года. Сам издатель позиционирует этот проект как свой первый продукт для «казуальных» игроков.
Геймплей незатейлив, но динамичен: игрокам придется бороться с бандой гангстеров Devil Toys за обладание контроля над территорией Toy Land. Для успешного выполнения этой миссии пользователю вручается «мультяшный» игрушечный аэроплан. Интересно, что летные средства могут трансформироваться в другие формы и путем скрещивания превращаться в более крупные объекты. Всего Toy Strikers поддерживает до 200 пользователей на одном поле глобального сражения. К моменту выхода номера проект должен вступить в стадию закрытого бета-тестирования. Однако о дате релиза пока ничего не известно.

В ПОМОЩЬ ПОТЕРЯВШИМ ВОСПИТАННИКА

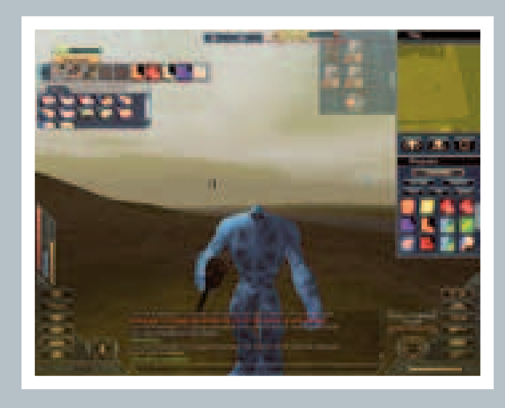
Компания **Square Enix** протянула руку помощи пользователям MMORPG ***Final Fantasy XI***, потерявшим игровых персонажей. По мнению разработчиков, несанкционированное уничтожение героев происходит не из-за дырок в защите серверов, а исключительно благодаря использованию разнообразных читерских программ, написанных злоумышленниками. Воспользовавшись новым сервисом, игроки могут восстановить не более одного персонажа на один аккаунт, причем положительный

результат не гарантируется. Руководство Square подумывает о введении платных тарифов на эту услугу. Учитывая, что недавно был зарегистрирован миллионный персонаж, предприимчивые разработчики могут дополнительно приподнять приличное количество зеленых бумажек.

Впрочем, получить хорошую прибыль можно и вполне традиционными способами, например, выпуском аддона. По сообщению сайта **1Up.com**, Square уже зарегистрировала два названия – ***Promathia no Jubaku*** (в переводе – Curse of Promathia) в Японии и ***Chains of Promathia*** в США. Поскольку Promathia является одним из богов вселенной Final Fantasy, то связь названий с известной маркой очевидна. Ждем официальных подтверждений!

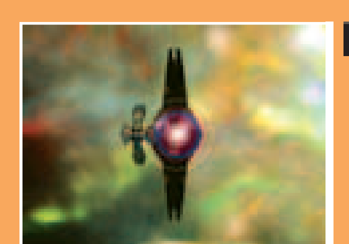
НОВЫЙ ТИРАЖ ANARCHY ONLINE

Невероятную популярность ***Anarchy Online: Shadowlands*** зарегистрировала компания **«Медиахауз»**, являющаяся официальным издателем этой игры в России. Всего за 4 месяца был распродан весь тираж «онлайновой анархии». Дабы поддержать дорвавшихся до онлайна россиян, «Медиахауз» в рамках акции «Семь дней анархии доступны всем!» выпустила новый тираж игры. На джевеле стоимостью в 100 руб. покупатели обнаружат полный дистрибутив Anarchy Online: Shadowlands и, что приятно, 150 Mb патчей, вышедших к январю 2004 г. Зарегистрировавшись, первые семь дней они смогут наслаждаться игрой абсолютно бесплатно. Подсевшим на онлайновый наркотик придется раскошелиться на 30- или 90-дневную карту предоплаты. Последнюю можно купить в магазинах «Медиахауз», в интернет-лавке **Softkey.ru** или – цитирую – «новым удобным способом, о котором будет сообщено дополнительно».



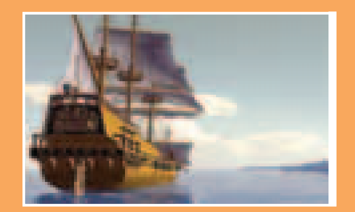
EVERQUEST ПРИХОРАШИВАЕТСЯ

Sony Online Entertainment (SOE) вознамерилась причесать бодрого старичка ***EverQuest***, празднующего уже пятый свой день рождения. Компания собирается в течение ближайшего месяца выпустить патч, модифицирующий движок игры. «Мотор» заиграет новыми красками и настойчиво потребует *DirectX9*. По информации SOE, всего 1% пользователей одной из самых популярных MMORPG используют видеокарты, не поддерживающие DX9. Однако издатель позаботился и об этих несчастных, заключив соглашение с **nVidia**. Согласно специальному предложению на **www.evga.com/eq/**, не успевающие за техническим прогрессом «эверквестеры» смогут приобрести карты линейки *GeForce FX* со специальными скидками в $50 или $75.



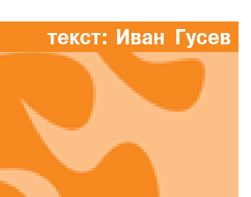
Microsoft опубликовала полный исходный код онлайнового космосима с элементами RTS ***Allegiance***, провалившегося в коммерческой продаже. С момента выхода в 2000-м году было продано всего 29000 копий игры. Разработчики считают, что причиной этого является хардкорность проекта, а публикация кода вдохнет свежую струю в жизнь Allegiance и поспособствует открытию новых серверов. Дистрибутив можно найти по адресу **research.microsoft.com/research/allegiance/**.

Flying Lab Software сообщила о переносе релиза онлайновой «пиратской» RPG ***Pirates of the Burning Sea*** на 4-й квартал 2004 г. К январю проект добрался до этапа альфа-тестирования, и разработчики «вдруг» осознали нехватку человеческих ресурсов для завершения работ, что послужило причиной дополнительного найма персонала. Временная добавка, по мнению парней из Flying Lab Software, поможет им добиться высокого качества геймплея и стабильности игры. Ну-ну...



Флэш-игры, freeware и shareware – солидный пласт в игровой индустрии, к сожалению, обделенный вниманием. В то время как твои друзья обсуждают достоинства Prince of Persia и Max Payne 2, ты, третий вечер подряд гоняющий безвестный арканоид с сумасшедшим геймплеем, почему-то скромно молчишь. Потому что знаешь: стоит заикнуться о любимом «Fau Wau», поднимут на смех. Камрады! Так не должно быть! «PC ИГРЫ» с гордостью представляет пятерку маленьких игр с большим потенциалом. Играйте и получайте удовольствие.

текст: Иван Гусев



ДАЕШЬ РАВНОПРАВИЕ!

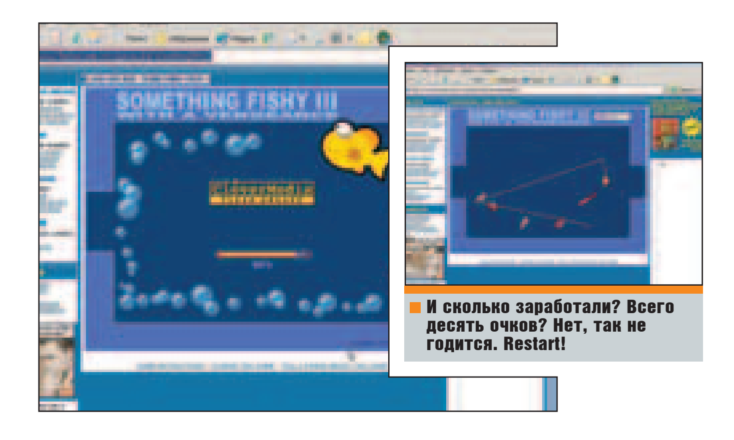
Flash, freeware и shareware – тоже игры

SOMETHING FISHY 3: WITH A VENGEANCE

http://www.flasharcade.com/game.php?somethingfishy3

Сегодня в столовках по всей России – рыбный день. Хотел «чего-то рыбного» – получи и распишись. Народ уже третью часть «хавает» и добавки просит. Рецепт блюда прост. Первое, чем подкупает ***Something Fishy 3*** – приятная графика. Художник между кофе и перекурами натворил кучу симпатичных, забавных рыбешек а-ля «В поисках Немо». За ненапряжным геймплеем можно провести от пары минут до пары дней. Правила элементарны: с помощью мышки управляешь желтой рыбкой. За ней тянется хвост из пузырьков воздуха. Надо быстро оплыть других обитателей аквариума так, чтобы пузырьки воздуха объединились в цепь. Как только удается добиться желаемого, но отнюдь не простого результата, обведенные рыбки исчезают.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 3 / 5



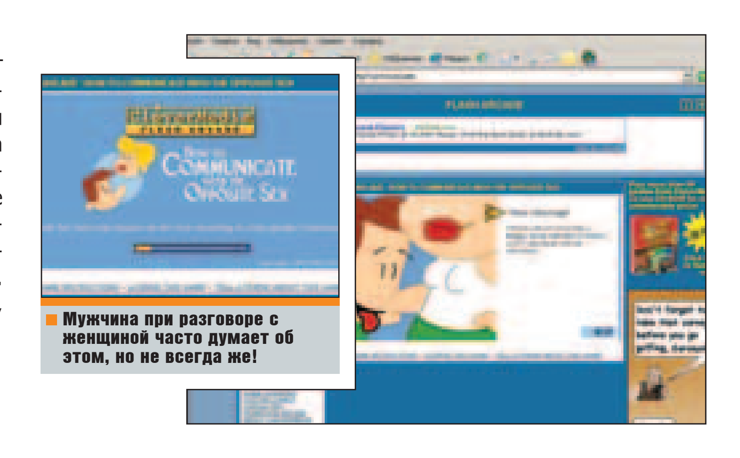
И сколько заработали? Всего десять очков? Нет, так не годится. Restart!

HOW TO COMMUNICATE WITH THE OPPOSITE SEX

http://www.flasharcade.com/game.php?communicate

How to Communicate with the Opposite Sex – игра, относящаяся к достаточно популярному жанру quiz game, построена по принципу, принесшему успех телешоу «Кто хочет стать миллионером». Игра любопытна, прежде всего, выбранной для исследования темой – «как общаться с противоположным полом». В игровом окошке появляется фраза, сказанная мужчиной или женщиной. Надо выбрать правильный ответ из трех предложенных вариантов и разгадать тайный смысл сказанного. Например, фраза «Ты так мужественно выглядишь сегодня» на самом деле означает «От тебя разит потом». Главная неудача разработчиков – слабый юмор. Здесь нет тонких наблюдений, зато полно тупых шуток.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 2 / 5



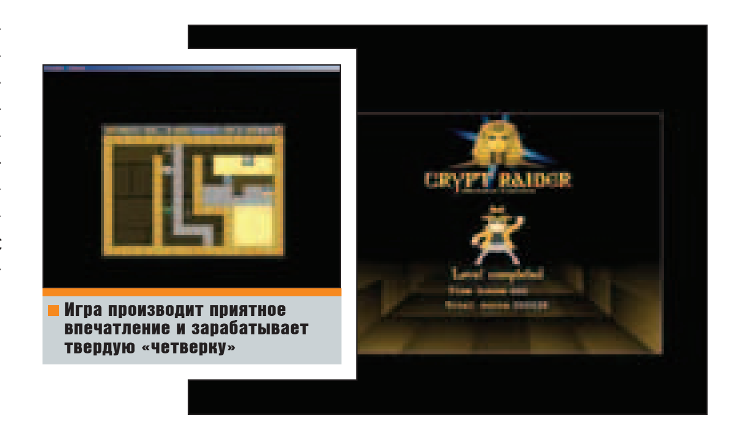
Мужчина при разговоре с женщиной часто думает об этом, но не всегда же!

CRYPT RAIDER

http://www.miniclip.com/download.htm

Сразу заметно – ***Crypt Raider*** создана не кустарями-затейниками из подручного материала, а профессионалами. Об этом свидетельствует все: и отличная по флэш-меркам графика, и дизайн, и фоновая музыка и, разумеется, сам геймплей. Crypt Raider и ***Tomb Raider*** не близнецы, и даже не дальние родственники. Папой «Расхитителя склепов» является старина Пэкмен, а мамой... нет, не миссис Пэкмен. За женское начало отвечают многочисленные логические паззлы под общим кодовым названием «Проведи обезьянку к связке бананов». Смешной человечек бегает по подземельям, роет ходы, проводит взрывные работы и спасается от монстров ради наживы. Мы помогаем ему с другой целью – ради собственного удовольствия.

Размер: 1.98 Mb
Игра в оффлайне: Да
Оценка: 4 / 5

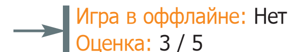


Игра производит приятное впечатление и зарабатывает твердую «четверку»

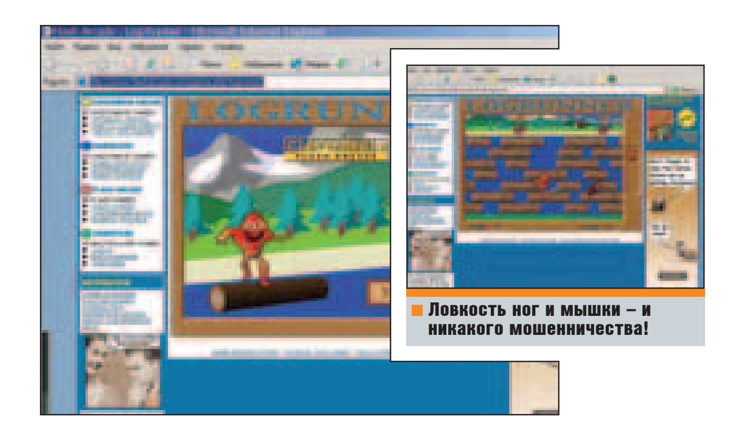
LOG RUNNER

http://www.flasharcade.com/game.php?logrunner

В 70-е годы прошлого века мой отец работал на сплаве. Был он «так же как все – в сапогах, в сапогах», и неоднократно по долгу службы скакал зайцем по плывущим бревнам. Потом сплав запретили и великая забава исчезла. К чему я веду? Играя в ***Log Runner***, ты почувствуешь себя «всамделишным» сплавщиком. Задача – ловко перепрыгивать по бревнам, плывущим с разной скоростью по течению и подбирать бонусы на противоположном берегу. Падать в воду не стоит, если только нет нежных чувств к надписи Game Over. Стоять на месте тоже не желательно, иначе настигнет злой медведь и, как бы покорректнее выразиться, полюбит вас. Медведи любят долго и больно, потому снова конец игре. В целом, Log Runner несколько простовата и неказиста, но вполне играбельна.



Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 3 / 5



Ловкость ног и мышки – и никакого мошенничества!

ASTRAL TOURNAMENT

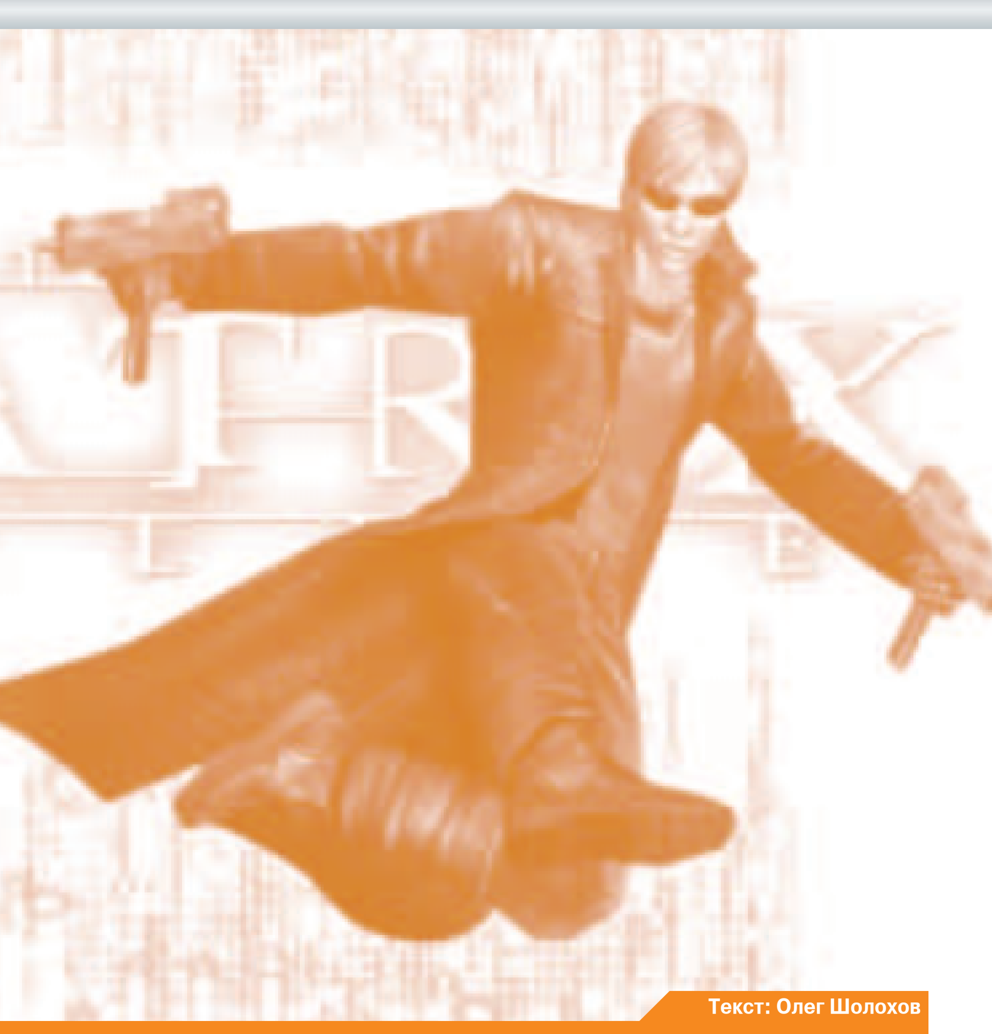
http://www.astraltournament.com/?from=ASTRAL1

Astral Tournament – настоящий тяжеловес в обзоре маленьких игр – являет собой shareware и к флэшу отношения не имеет, что не умоляет ее достоинств. Походовая карточная стратегия сделана настоящими Мастерами, и очень приятно читать в Credits русские имена.

Astral Tournament – диетический заменитель ***Magic the Gathering***. Собираются, значит, со всего света маги: некромансеры, друиды, колдуны и меряются силами. Силы разбиты на пять стихий: огонь, вода, воздух, земля и смерть. Каждый ход ты наносишь урон противнику, вызывая новое существо либо кастуешь заклинание. Победить в поединке и, тем более, выиграть турнир действительно сложно. Баланс идеален и победа или поражение зависит только от тебя.

Размер: 6.1 Mb
Игра в оффлайне: Да
Оценка: 5 / 5

Самый кайф начинается в онлайне, когда сражаешься с живым противником



…В голову лезут такие банальности, что хочется в самого себя швырнуть помидором. С другой стороны, разве я виноват, что кто-то до меня уже успел тысячу раз сказать то, что хочу сказать я? Так вот: «Матрицу», конечно, можно не любить (упс, я что – сказал это вслух?), но не признать, что Вачовски создали вселенную, которая обречена на всемирную популярность, невозможно. До этого лишь «Звездные войны» удостаивались чести быть представленными в стольких жанрах искусства (да и то не в стольких). И теперь, когда «Матрица» рвется в онлайн, в индустрии развлечений становится тесновато.

Текст: Олег Шолохов

THE MATRIX ONLINE

Matrix has you online

ЖАНР ИГРЫ	MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК	Monolith Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До нескольких тысяч
ДАТА ВЫХОДА	Октябрь 2004 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	thematrixonline.ubi.com

Наверное, Матрица – это не такая уж ужасная вещь, как может показаться. Или все мы поголовно мазохисты. Иначе как объяснить, что уже в этом году тысячи геймеров не просто добровольно засунут себе штекер в черепушку, но еще и деньги за это будут платить! Если у тебя тоже есть позывы к совершению столь же разумного поступка, вставай в очередь. И скажи, чтобы за тобой не занимали!

Действие ***The Matrix Online*** развернется в гигантском мегаполисе внутри Матрицы. Каждый игрок – только что очнувшаяся от сна батарейка, пытающаяся найти свое место в жизни. Время действия – две тысячи двести какой-то год. Между людьми и машинами заключено перемирие (потому что Нео & Co надрали слишком много железных задниц), однако партизанская война идет вовсю. Не все экс-батарейки хотят жить по-человечески. Некоторые встали на сторону машин, так что внутри Матрицы постоянно вспыхивают конфликты. Ты можешь выбрать любую из сторон, но учти, мы знаем твой адрес и телефон, так что не ошибись!

Попав в мир The Matrix Online, побродив по барам и мрачным подворотням и насладившись

всеми прелестями движка, придется заняться делом. Как и во всех MMORPG, тебе будут предлагать многочисленные задания: как сюжетные от Зиона и машин, так и побочные от NPC, которые просто проходили мимо. С развитием сюжета, кстати, ясно далеко не все. С одной стороны, разработчики будут ежемесячно его «продвигать» и оповещать экс-батареек (слово-то какое хорошее!) о том, что, где и почем в этом мире, кто свои, кто чужие и все в таком духе. С другой – ни о каком вменяемом окончании игры речи пока не идет, то есть, вроде как его нет даже в планах.

Вачовски с самого начала хотели, чтобы в игре не было денег в привычном понимании этого слова. Ведь чем батарейка отличается от экс-батарейки? Тем, что последняя понимает, что все в мире Матрицы бренно, ибо программный код – суть. Поэтому валютой в мире The Matrix Online является информация, которую придется добывать всеми правдами и неправдами. Нет, испанский сапог и дыба в магазинах продаваться не будут, а вот набор начинающего «кулхацкера» – всегда пожалуйста. Потому что этим миром кулхацкеры и заправляют. Кругом сплошные компы, в которых можно отыскать такое!.. Хотя само понятие «хакер» в The Matrix Online гораздо шире, чем мы привыкли. Тот, кто в обычной MMORPG называется ремесленником, здесь тоже хакер, потому что любой предмет, изготавливаемый им, есть не что иное, как программный код.

Что действительно будет отличать The Matrix Online от собратьев по жанру, так это боевая система. Хотя бы потому, что бои здесь обречены на зрелищность. Да-да, можно бегать по стенам, выписывать пируэты, которые не выдержал бы даже вестибулярный аппарат летчика ВВС, стрелять и драться. Причем все это можно делать одновременно. Но сначала придется поработать головой. Как ни странно, в нее можно не только есть, но и закачивать скиллы (здесь они называются Ability Code), как делали Нео и Тринити. Но только объем оперативки твоей черепушки ограничен, так что научиться всему сразу не получится. Это только Нео мозг никогда не жмет, а у простых людей он и из ушей может полезть от перегрузки.

Уникальность боевой системы в том, что тебе не придется управлять каждым движением героя. Достаточно выбрать тактику боя (сделав ставку на силу, скорость или оборону), а дальше компьютер сам все просчитает (разумеется, в любой момент тактику можно поменять). Это, в частности, позволит играть даже с модема, так как лаги практически не будут мешать течению битвы.

Конечно, вечеринка не удалась бы без bullet-time. Для того, кто использует эту способность, время замедляется, а сам он сидит перед монитором, ощущает себя крутейшей экс-батарейкой во вселенной и пускает слюни от счастья. Оппоненты же видят, как он двигается с неимоверной скоростью – ровно столько времени, сколько он использует bullet-time.

Коммерческий успех игре практически обеспечен. Наплыв геймеров – тоже, потому что какой же дурак не захочет устроить соревнования по перепрыгиванию с одного небоскреба на другой (а это будет)! Если разработчики смогут грамотно поддерживать интерес публики к игре после релиза, для Star Wars: Galaxies настанут трудные времена.

На любой этаж любого небоскреба можно зайти. Причем никакого экрана загрузки не будет

ИНТЕРАКТИВНАЯ «МАТРИЦА»

Как все, полагаю, знают, The Matrix Online – это второе игровое воплощение «Матрицы». Первым была Enter the Matrix. Общего у этих игр, прямо скажем, немного. Даже разработчики разные: Вачовски, видимо, сразу не захотели класть все яйца в одну корзину (все-таки, братьев двое и ответственность за яйца – двойная). Однако обе игры, вопреки моде, не паразитируют на успехе фильмов, а являются неотъемлемой частью вселенной и сюжета. Что, собственно, и обеспечивает коммерческий успех (EtM, несмотря на критику прессы, разошлась тиражом более чем в 5 млн. копий).

Женщин бить нехорошо… Но ее пока никто и не бьет. Он только собирается. И вообще, может, она первая начала!

Одежда героев божественно красива

Уважаемые читатели! Мы, Кудесники Сферы, рады приветствовать вас на страницах журнала «РС ИГРЫ». Мир «Сферы» родился 14 ноября 2003 года, когда игроки со всех уголков нашей необъятной страны встретились бескрайних просторах континента Гиперион.

Текст: Никита Камолов

«ХРОНИКИ СФЕРЫ»

Глава первая. Тьма наступает

«Сфера» – это качественно новый продукт для отечественной игровой индустрии. Эта первая русская многопользовательская онлайновая ролевая игра дала многим нашим гражданам впервые попробовать на вкус настоящую MMORPG. Раньше мы не могли себе этого позволить из-за отсутствия кредитки, наличия плохого интернет-соединения и так далее. Теперь же любой без лишних трудностей может окунуться в огромный онлайновый мир.

Но после запуска такого проекта возникает другая проблема – нужно поддерживать интерактивность мира, чтобы каждый смог прожить вторую жизнь в волшебной реальности. В этой рубрике мы будем рассказывать о событиях, которые происходят в «Сфере» и делают мир игры живым. Итак, представляем на ваш суд «Хроники Сферы».

МЕСЯЧНЫЕ ЭВЕНТЫ

Создание «эвентов», специальных игровых событий, – обычная практика для MMORPG. Население той или иной онлайновой вселенной готовят к предстоящему событию за месяц, а иногда и за несколько. К сожалению, такая практика приво-

дит к двум вещам: малое количество «эвентов» в мире (не больше одного в месяц) и отсутствие интереса к событию в результате долгого ожидания. В «Сфере» «эвенты» будут происходить не реже двух раз в месяц. Помимо этого, мир «Сферы» живет и развивается в реальном времени, пример тому – клан Культ, но об этом позже. Ведь Оракул Сферы, добрый дух всех земель, возвестил пятью пророчествами о приходе Тьмы.

ПЕРВОЕ ПРОРОЧЕСТВО ОРАКУЛА

Когда первые герои объединятся в кланы, когда первый замок, населенный дикими тварями, падет под натиском героев, пробудятся духи Тьмы, и Шестеро будут ждать часа, пока не соберут они артефакты и не откроют Врата там, где свет во тьме увидеть странники могли. Взамен, Тьма придет на смену Света. И если армия героев не остановит Шестерых, падут города, прольются реки крови и все скрижали захватят духи Тьмы...

ВТОРОЕ ПРОРОЧЕСТВО ОРАКУЛА

Когда Шестеро найдут все артефакты, вестниками придут в мир Вдовы черные как Тьма, что их породила. Освещающий ночь будет путникам и Героям знаком Врат открытия места и Шестеро ждать будут своего часа на границах теней наблюдая за Героями, и смерть сеять начнут везде как пробьет час назначенный. Армия Кланов будет собрана и распри забыты или падут даже самые сильные Герои.

ТРЕТЬЕ ПРОРОЧЕСТВО ОРАКУЛА

На первый день пришествия Шестерых падет первый город возле Врат, что откроются возле «указывающего путь». Смерть вихрем заберет многие души, и двинутся Шестеро к остальным городам и утопят их в реках крови, но до пришествия герои будут ждать врага и не будут они ведать, что Культ родится, и те, кто жаждут спасения, пойдут на служение Шестерым и поделится великий Гиперион на Свет и Тьму а те, что алчут власти, поднимут свои стяги за Шестерыми, сея смерть среди своих друзей...

ЧЕТВЕРТОЕ ПРОРОЧЕСТВО ОРАКУЛА

За четверть луны пройдет в мир наш сын Шестерых, Тьмы посланник, чтобы проложить путь им и сеять раздор начнет средь детей Ткача. Предложит он каждому пройти испытание предательством, и пойдут за ним только самые черные души. Имя ему будет Альбеорн, сын Шести Ангелов Тьмы. И будет он не бессмертен...

ПЯТОЕ ПРОРОЧЕСТВО ОРАКУЛА

Врата будут открыты в день, когда сын Шестерых даст власть своим приспешникам, и Шестеро войдут в Мир Сферы. Завтра, когда солнце скроется за горизонтом, Врата откроются. Великие ангелы Тьмы посеют смерть среди сынов Ткача. Культ приспешников их, ведомые бесчестной силой, начнут атаку первыми и сменят лик они, ибо плата за выбор проявится их. Сферяне! Завтра мир наш будет висеть на волоске от Хаоса! За Свет! За Жизнь! Только все вместе одолеете вы их! И да сбудется воля Ткача и Пятое Пророчество, последнее о Шести!
Мир Сферы в Ваших руках, Герои!

АТАКА

Шесть огромных демонов-пауков атаковали города Гипериона. Признаемся честно, ими управляли представители Никиты, а так же кое-кто из менеджеров других компаний. Атаки должны были сломать дух игроков, так как мы планировали захватить несколько городов и их уничтожить. За неделю до атаки в мир вошел специальный персонаж Альбеорн, который должен был созвать армию Тьмы среди самих игроков. Причем, чтобы вступить в эту армию, которая была названа Культом Шестерых, игрок должен был привести к Альбеорну своего друга или соклановца и убить его. В Культ шли только предатели. Один из самых опытных игроков, Дилириум, продался Культу за магическую вещь, продал душу, и, как показало время, сделка получилась отличной. Во время боев Зена прошла сквозь кордоны Культа и смогла убить Альбеорна. Чтобы воительница прорвалась к приспешнику Шестерых многие другие герои сложили свои головы в бою с Дилириумом и его товарищами. Тогда Шестеро обрушили всю свою мощь на защитников (по двое мы атаковали каждый из городов) Сферы. Нас встретило в каждом из городов до трех сотен подготовленных, закаленных в боях героев. У нас не было ни шанса. Мы, откровенно говоря, не ожидали от наших игроков такой мощи. Молодцы! Они доказали, что не отдадут никаким силам Тьмы свои родные города!
Приход Шести – это начало целой мириады будущих интерактивных историй в «Сфере». Уже сейчас сами игроки пишут собственными поступками новые легенды этого волшебного мира. Мы же приложим все свои усилия, чтобы первая российская MMORPG была уникальна и выгодно отличалась от своих зарубежных конкурентов. Ведь мы стараемся создать параллельный онлайновый мир, а не просто компьютерную игру.

JET BALANCE – НОВАЯ МАРКА НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ

Объявила о своем выходе на российский рынок компания **JetBalance**, выпускающая под одноименной торговой маркой акустические системы для PC. В отличие от многих других компаний, сразу будет предложено несколько линеек и десятки моделей, разумеется, для различных ценовых категорий. Также стоит отметить, что даже среди недорогих 2.0 решений (два простых сателлита), будут присутствовать весьма необычные корпуса колонок, выполненные, например, в виде тонких рамок для фотографий. Не лишены оригинальности и более дорогие комплекты – 4.1 и 5.1. В этих линейках будут предлагаться как классические модели, так и выполненные в виде современных асимметричных форм, подобно изображенной на фото акустике.

JetBalance собирается предложить наиболее широкий выбор цен, в котором ни один сегмент покупателей не останется неохваченным. Цена недорогих решений будет находиться в промежутке $4-$30, более продвинутых, но оптимальных в качестве недорогого домашнего решения комплектов 4.1 – не более $50. Что касается вариантов 5.1, то их цена также вполне адекватна: от $80 до $200.

И, наконец, венчает серию полноценная мультимедийная система для домашнего кинотеатра, которая вполне оправдывает цену в $300, обеспечивая очень серьезное качество звука. По сообщению компании, первые поставки российским дистрибьюторам начались, поэтому есть все шансы увидеть новинки в розничной продаже уже сейчас. Проверяем магазины!

BLUETOOTH КЛАВИАТУРА ОТ LOGITECH

В середине декабря московская дистрибьюторская компания **«Алион»** провела презентацию, на которой были представлены две оригинальные новинки от известного производителя, швейцарской компании **Logitech**. Первой из них является клавиатура DiNova. Ее необычность заключается в использовании стандарта Bluetooth для беспроводной связи с компьютером. Необходимый концентратор поставляется в комплекте. К слову, он еще умеет подсоединять к PC сотовые телефоны, КПК и другие устройства, «знакомые» с Bluetooth. Также прилагается мышка, схожая по дизайну и расположению кнопок с известной моделью *MX700*. Но наиболее необычно, пожалуй, смотрится беспроводной цифровой блок клавиатуры – на нем расположен небольшой жидкокристаллический дисплей. Он служит для удобства пользования блоком как калькулятором. Фирменная утилита позволяет переназначить имеющиеся на нем кнопки абсолютно на любые приложения и функции Windows – например, чтобы управлять проигрыванием музыки в Winamp, причем название песни будет отображаться на экранчике. Цена новинки пока не может похвастаться доступностью, но за эксклюзивность надо платить.

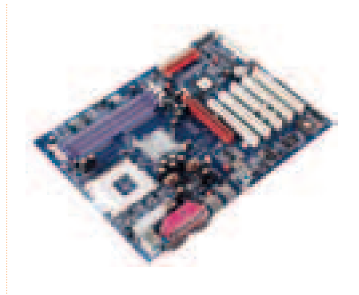
Также была представлена веб-камера *Logitech QuickCam Sphere*. Помимо достойных технических характеристик, в ней применена уникальная технология – разработка российских ученых, автоматически настраивающая «глаз» камеры на лицо сидящего перед ней человека. Поставки новинок уже начались.

GIGABYTE В БОРЬБЕ ЗА ТИШИНУ

К немалой группе компаний-производителей охлаждающих устройств присоединилась тайваньская **Gigabyte**, представив свою новую разработку – кулер для процессоров *Intel Pentium 4* и *AMD Athlon XP/64* под названием *3D Cooler*.

Новинка обладает немалыми размерами, но при этом обещается сверхтихая работа. Достигается это за счет того, что сам вентилятор «упрятан» в трубу из теплоотводных ребер. Она с одной стороны улучшает теплоотводные характеристики, а с другой несколько снижает издаваемый лопастями кулера шум. При этом он отнюдь не тихоходный – максимальная скорость вращения составляет 4000 об/мин, что является достаточно высоким высоким показателем. Но, стоит оговорится, что не только от скорости вращения зависит качество охлаждения. Как водится, в серьезных кулерах основание в районе стыковки с ядром процессора сделано из меди, для улучшения теплоотвода. Кроме конструктивных особенностей стоит упомянуть и о поставляющемся в комплекте стильном регуляторе, который может быть выведен как в свободный 3.5-дюймовый отсек, так и сзади корпуса, вместо одной из заглушек карт расширения.

Возможно, Gigabyte 3D Cooler будет немного проигрывать по «охлаждающим» свойствам самым экстремальным моделям от **Zalman** или **Thermaltake**, но в том, что он будет весьма комфортным в работе, сомнений нет. Впрочем, все точно покажут тесты, с которыми, мы, возможно, познакомим тебя в будущем.



НЕДОРОГАЯ МАТЕРИНКА ACORP

Известному производителю материнских плат, компании **Acorp Electronics**, удалось совместить достаточную производительность, функциональность и надежность с доступной ценой. Результатом этого скрещивания стала материнская плата под названием *7KT600*, и основана она на достаточно современном и производительном наборе системной логики *VIA KT600*. Картой поддерживаются абсолютно все процессоры AMD формата Socket A, включая последние модели Athlon XP с 400-мегагерцовой системной шиной. Из интегрированных устройств присутствует стандартный аудиокодек AC'97, имеются 6 портов USB 2.0, что является сегодня совсем не лишним Южный мост поддерживает жесткие диски стандарта Ultra ATA 133. 3 разъема DIMM позволяют установить до 3 гигабайт DDR 400 МГц памяти. Также, на плате есть AGP 8X слот.

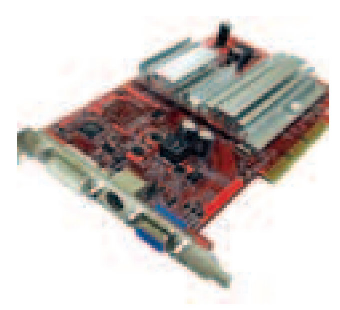
Конечно, эта модель не является решением высшего уровня. Тот же чипсет *KT600*, к сожалению, не поддерживает двухканального доступа к памяти, но новинку смело можно рекомендовать как основу для бюджетных, офисных, домашних, или даже геймерских компьютеров. Повторюсь, что в ней есть все необходимое для построения производительного и функционального ПК. Ориентировочная стоимость составляет $60, что вполне немного для подобной карты, а когда она появится в широкой продаже, скорее всего, цена будет значительно ниже. Впрочем, решения Acorp всегда славились своей доступностью. Причем, отнюдь не ценой потери качества.

САМЫЙ МОЩНЫЙ GEFORCE ОТ GIGABYTE

Компания **Gigabyte** анонсировала свою версию самого мощного графического чипа **nVidia** – *GeForce FX5950 Ultra*.
Модель называется *Gigabyte GV-N595U-GT*. Видеокарта примечательна тем, что работает на несколько большей частоте, чем ее аналоги от других компаний – 520 МГц. Подобное стало возможным благодаря применению фирменной системы охлаждения – как видно на фото, кулер встроен в большой теплоотводный канал, равномерно выводящий горячий воздух, как от чипа так и памяти. Поэтому, несмотря на повышенную частоту, допускается еще небольшой разгон, карты, для чего в комплекте поставляется фирменное программное обеспечение. Объем установленной памяти составляет 256 мегабайт. Разумеется, используется быстрый 256-битный доступ. Дополнительно следует отметить, что реализована функциональность VIVO (Видеовыход/Видеовход), есть и DVI разъем, служащий для подключения жидкокристаллических панелей.
Помимо богатого набора системных утилит и прочего программного обеспечения для полной комплектации прилагаются три неплохие игрушки: **Arx Fatails**, **Raven Shield** и **Tomb Raider**.
Окончательная розничная цена пока неизвестна, но вряд ли она будет выше аналогов – продукция Gigabyte не славится неоправдоно завышенными ценами. Но ожидать доступности от этих карт также не приходится – таков уж сектор рынка компьютерных энтузиастов.
Сиречь – маньяков.

ДЕКОДЕР ПЛЮС КОМПЛЕКТ 7.1 АКУСТИКИ ОТ CREATIVE

Видимо, ситуация на рынке цифровых развлечений несколько неспокойна, если один из его лидеров, компания **Creative**, по несколько раз в месяц анонсирует свои новинки.
На этот раз она выпустила довольно необычный комплект 7.1-канальной акустики. Необычность, а точнее даже инновационность, заключается в том, что к нему прилагается мощный автономный декодер DDTS-100. Он может подключаться к любому устройству, обладающему аудио-выходом, например, к таким как: игровая приставка, MP3/CD-плеер, телевизор, абсолютно любая аудиоплата.
Далее, он в режиме реального времени максимально корректно декодирует звук в необходимый выходной формат, будь то хоть 2.0 (две колонки), хоть 7.1, для работы с которым и предназначена описываемая акустическая система. Фактически, можно приобретать этот компдект, не задумываясь о количестве поддерживаемых аудиокартой или каким-либо другим устройством каналов. Конечно, в нем нет никаких особых технических нововведений, однако, его удобство сомнению не подвергается.
Колонки обладают раздельными динамиками для высоких и средних частот, а сабвуфер выполнен в качественном корпусе. Аудио-характеристики также находятся на соответствующем уровне. В целом это обеспечивает достойное звучание как музыки, так и игр и фильмов. Цена всего комплекта составляет $248 без НДС, а ее поставки в розничные магазины уже начались.



ПОЛКУ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ВИДЕОКАРТ ПРИБЫЛО

Во втором номере мы писали о новой компании производителе видеоплат – **XGI Technology** – и ее продукции. Совсем недавно появились и новые карты от **S3 Graphics**, правда, их разработка длилась более года.
Те, кто давно знаком с компьютерами, наверняка помнят вполне приличные бюджетные платы S3, которые использовались в большинстве недорогих PC.
Однако когда более производительные и качественные *nVidia GeForce 2MX* вытеснили S3 с рынка value-решений, компания ушла в «творческий отпуск». Теперь же она выпускает абсолютно новое ядро под ничего не говорящим названием **DeltaChrome**, платы на основе которого будут нацелены практически на все сегменты рынка. Первой картой на его основе станет *DeltaChrome S8*, о выпуске которой объявила компания **C.P. Technology**.
Новинка снабжается 256 мегабайтами памяти, частота чипа составляет 250 МГц, а памяти – 500 МГц. Результаты первых тестов, доступные в интернете, показали скорость, сравнимую с решениями среднего класса от **nVidia** – к примеру, GeForce FX5600/5700 Ultra и ATI Radeon 9600 Pro/XT.
Совсем немалой кажется такая производительность, с учетом сырости драйверов: они работают достаточно стабильно, но, грубо говоря, не используют все возможности чипа на 100%.
Пока еще не определена точная ценовая политика компании, но не исключено, что стоимость подобных карт будет значительно ниже аналогов ATI и nVidia.

СВЕРХЧЕТКАЯ ПАНЕЛЬ ОТ SONY

Sony выпустила новый 17 дюймовый жидкокристаллический монитор *SDM-HS73P*, в котором применена фирменная технология *Onyx-Black*.
Суть новой технологии заключается в использовании специального антибликового слоя, который не только отражает попадающие на него лучи, но и не размывает изображение самого монитора.
В результате, инженерам компании удалось добиться значительного повышения яркости, контраста и качества изображения в целом. Также, ее применение совершенно не влияет на максимальный угол отображения – он составляет 160 градусов. Поэтому эта модель отлично подойдет даже для профессиональных графических работ.
Однако заслуживает внимания и малое время отклика – всего 16 мс, благодаря чему монитор смело можно рекомендовать геймерам, да и вообще людям ценящим комфортную работу. Столь малое время не даст пропасть ни одному кадру, а высококачественное изображение продемонстрирует все, на что способен твой *GeForce FX5950 Ultra*.
Розничная цена пока неизвестна, но есть все основания думать, что она будет немалой, по сравнению с ценой 17 дюймовых жидкокристаллических панелей многих других производителей.
Однако, учитывая все приведенные выше нововведения и технические характеристики в целом, стоимость будет вполне адекватной уровню модели. Не стоии забывать и про качество, за которое, как известно, надо платить. В общем, копим денежки!

ТЕСТИРУЕМ ВИДЕОПЛАТЫ

Текст: test_lab

СПИСОК УСТРОЙСТВ

- ASUS V9520/TD
- ASUS V9570/TD
- ASUS A9600XT
- Gigabyte GV-N52128D GeForce FX 5200
- Gigabyte GV-N57U128D GeForce FX 5700 Ultra
- Sapphire Radeon 9600
- Sapphire Atlantis Radeon 9600 PRO
- Sapphire Radeon 9600 XT

test_lab благодарит за предоставленное на тестирование оборудование компании: 3logic (т. 737-61-09), USN Computers (т. 775-82-02)

Несмотря на то, что в описаниях компьютеров и в прайс-листах фирм видеоплаты обычно указываются на третьей позиции, после процессора и памяти, настоящий геймер знает, ЧТО в компьютере самое главное!

В зависимости от квалификации, игрового стажа и прочих параметров эти знания могут различаться. Начинающий игрок в курсе существования фирм **ATI** и **nVidia** и находится в состоянии нелегкого выбора между ними. Более продвинутый ориентируется в частотах памяти и ядра, а при некотором напряжении расскажет об **OpenGL** и **DirectX**. Профессионал (или считающий себя таковым) будет сыпать терминами вроде «пиксельные шейдеры версии 2.0», «антиалиасинг», «анизотропная фильтрация» и другими заумными терминами.

Ну а мы сегодня протестируем видеокарты среднего и нижнего ценового диапазона, расскажем о технологиях и их пользе. Выясним, на что стоит обратить особое внимание при выборе видеоадаптера.

ЧТО ТЕСТИРУЕМ?

Итак, тестируем платы, цена которых не превышает $200-250. Так называемый medium-end или средний уровень. За что мы отдаем кровные деньги? Сразу скажем, все платы в обзоре достойны внимания. Все они поддерживают шину AGP 8X, имеют «на борту» от 128 до 256 Мб памяти, соответствуют спецификациям DirectX 9 и OpenGL 1.4, работают с пиксельными и вертексными шейдерами версии 2.0. Все протестированные видеокарты (кроме двух) отлично показали себя во всех современных шутерах, гонках, трехмерных RPG и прочих требовательных к графическим ресурсам играх.

Более сложная ситуация складывается с теми играми, релиз которых намечен на будущее, а ведь это такие хиты, как ***DOOM III***, ***Half-Life 2*** и ***STALKER***. В принципе, технологии, на которых они построены, реализованы в этих платах, да и ресурс производительности, чтобы запустить этих «монстров», у них есть. Вот только на суперскорость и красивейшую графику вряд ли можно надеяться. Надеемся, до этих релизов и nVidia, и ATI успеют выпустить новые графические процессоры, под которые все эти «думы» и «сталкеры» затачиваются. Соответственно, произойдет падение цен на ранее вышедшую продукцию, и то, что сегодня мы относим к среднему классу, автоматически перейдет в нижний.

Теперь о двух платах нижнего уровня. Эти изделия компаний **ASUS** и **Gigabyte** построены на процессоре *GeForce FX 5200*, самом слабеньком в линейке FX. Производительность этих плат очень низкая, несмотря на поддержку тех же технологий, что и у старших собратьев. Играть в нынешние игры можно, но при включении всех графических изысков они будут тормозить в самые ответственные моменты. О суперграфике в ожидаемых проектах, вроде DOOM III, лучше и не мечтать.

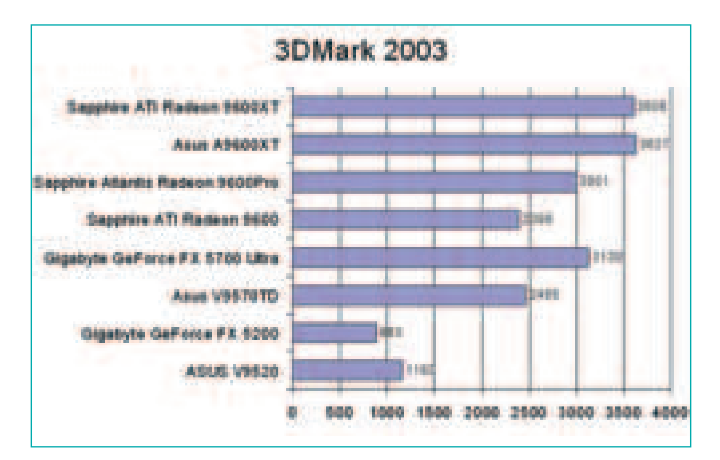
Последняя тонкость относится к области маркетинга. Это маркировка плат. Например, *Radeon 9600 XT* и *GeForce FX 5600XT*, несмотря на похожесть названий, вещи принципиально разные. Дело в том, что ATI использует маркировку XT для самых лучших своих плат, с самыми высокими частотами работы ядра и памяти, а nVidia, наоборот, для бюджетных, урезанных и менее производительных решений.

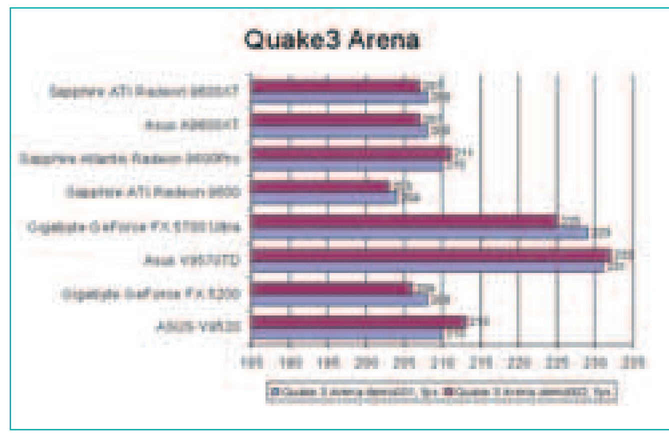
КАК ТЕСТИРУЕМ?

Мы использовали ПК следующей конфигурации: процессор AMD Athlon XP 2200+, системная плата ABIT KD7 на чипсете VIA KT400, 256 Мб памяти DDR333, жесткий диск Seagate Barracuda со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин, 17» монитор IIYAMA. Операционная система Windows XP SP 1. Для плат ATI использовался драйвер Catalyst 3.10, для nVidia – ForceWare 52.16. Все тесты проводились с отключением звука, после каждого компьютер перезагружали. Мы проводили замеры fps (приводятся средние значения) в трех играх и использовали один синтетический тест. Две игры старые, но заслуженные, – это ***Quake 3 Arena*** (OpenGL) и ***Unreal Tournament 2003*** (DirectX). Количество кадров измерялось на двух стандартных тестовых сценах встроенными в эти игры средствами. Для Unreal это были citadel и face 3 в режиме flyby, для Quake – demo001 и demo002. Все графические настройки выставлялись по максимуму. Третья игра – ***HALO***. Современная вещь с поддержкой DirectX 9, хорошо нагружает платы, используя весь их потенциал. Тест также встроен в игру и состоит из четырех сцен. Синтетический тест представлен программой 3DMark 2003 (версии 340). Во врезке «Скандалы в благородном обществе» можно прочитать, почему версия здесь важна. Тест использует девятый DirectX, пиксельные

СКАНДАЛЫ В БЛАГОРОДНОМ ОБЩЕСТВЕ

Наверное, только ленивый или совсем невнимательный не слышал о скандале, который разгорелся вокруг популярного тестового пакета 3DMark 2003. Дело в том, что nVidia, пользуясь особенностью архитектуры своих изделий (16- или 32-битная точность работы с плавающей запятой вместо строгих 24-бит, которые прописаны в спецификации DirectX 9 и которые используются в картах ATI), модифицирует драйверы таким образом, чтобы при тестировании в 3DMark 2003 использовалась 16-битная точность. Естественно, при этом падает качество, но растет скорость. Для борьбы с этим выпускаются заплатки к тесту. В противовес заплаткам выпускаются новые драйверы. Последние выходят чаще, поэтому побеждают. Используемая нами заплата 340 вышла позже ForceWare 52.16, что позволяет надеяться на объективность. Кстати, некоторые эксперты высказывают мнение, что, несмотря на свое неучастие в этом скандале, компания ATI тоже не без греха.





шейдеры 2.0 и прочие современные ухищрения. Результат выдается в баллах.

ЧТО ПОЛУЧАЕМ?

Действительно, ведь скорость и красоту картинки в играх нам обеспечивают отнюдь не надписи на коробках, которые громогласно заявляют о поддержке платой различных современных технологий. Что же скрывается под этими всем знакомыми, но не всем и не всегда понятными названиями?

Вертексный (вершинный, Vertex) шейдер. Полигон – треугольник, из множества которых формируется 3D сцена. У каждого треугольника имеются вершины, характеризуемые многими переменными: цвет, освещение и так далее. Вертексный шейдер – это функция, которая управляет вершинами. Примером его работы служат такие эффекты, как туман, зеркальное отражение и мимика лиц. Последняя версия – 2.0.

Пиксельный (pixel) шейдер отвечает за попиксельный расчет объектов. Служит для отображения неровностей, волос человека и прочих рельефных объектов. Взгляни на фигурки слона и носорога в тесте 3DMark 2003. Последняя версия – 2.0.

Билинейная фильтрация (bilinear filtering). Вспомни, что ты видел в старых играх, если вплотную подходил к стене? Размытость и огромные пиксели. Именно с этой проблемой и борется билинейная фильтрация.

Трилинейная фильтрация (trilinear filtering). Представь себе, что ты смотришь на квадратную колонну в игре. Не прямо, а под углом. Из-за того, что на «скелет» колонны накладываются текстуры, ты можешь увидеть разрывы между ними. Трилинейная фильтрация усредняет цвета пикселей на соседних текстурах, и граница становится почти незаметной на глаз.

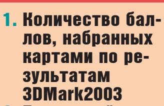
Анизотропная фильтрация (anisotropic filtering) устраняет размытость текстур, заметную при взгляде под острым углом. Она бывает двух видов. *MIP-мэппинг* (MIP-mapping) используется в платах nVidia, а *RIP-мэппинг* (RIP-mapping) в изделиях ATI. Из-за технологических особенностей нельзя сравнивать их обозначения, например 6X от nVidia не будет ровно в два раза хуже 12X от ATI.

Антиалиасинг (Antialiasing) убирает зазубрины на гранях объектов, которые можно увидеть при увеличении картинки. Другое название – FSAA (Full Screen Antialiasing – полноэкранное сглаживание). Как и анизотропная фильтрация, имеет несколько уровней, например 2X, 4X и так далее. Чем выше уровень, тем лучше качество изображения, а при слабой системе к этому можно добавить – и ниже производительность.

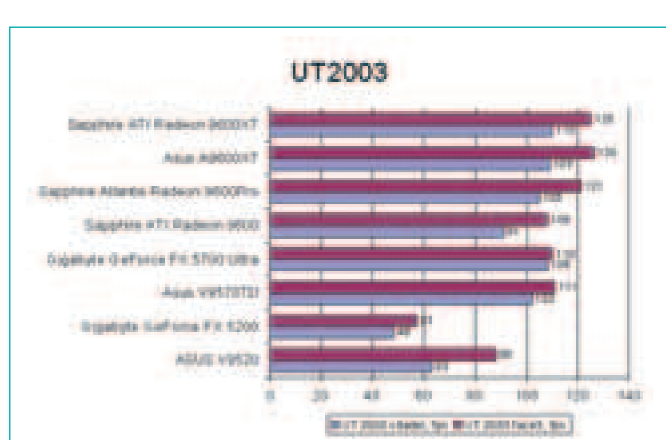
ВЫВОДЫ

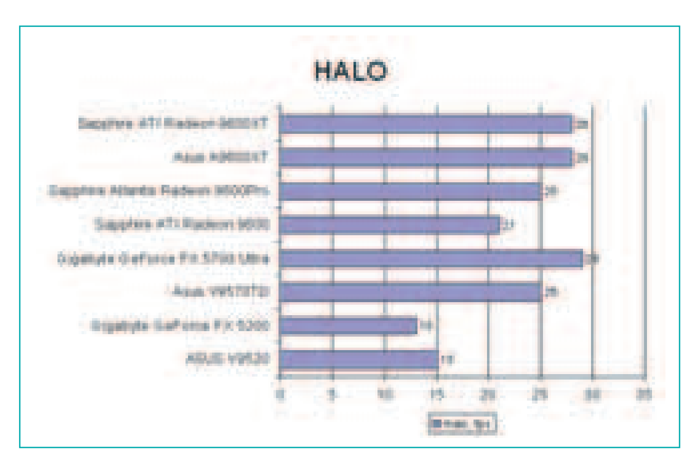
Из представленных карт на чипах ATI наиболее привлекательно выглядит **Sapphire Radeon 9600XT**. Больший объем памяти, позволил ей обойти конкурента от ASUS в некоторых тестах. Учитывая все обстоятельства, Sapphire Radeon 9600XT получает награду «Выбор редакции». Награду «Лучшая покупка» мы присудили недорогой, но в тоже время достаточно быстрой видеокарте Sapphire Radeon 9600.

Плата от Gigabyte на чипсете GeForce FX 5700 Ultra побеждает при сравнении с платой ASUS V9570 на чипсете GeForce FX 5700 Ultra. Победа в тестах, использующих последние технологии (HALO и 3DMark), обеспечивается благодаря быстрой памяти (DDR-II) и высочайшим частотам работы. Мы можем рекомендовать к покупке обе видеокарты как для игр современных, так и для выходящих в скором времени.

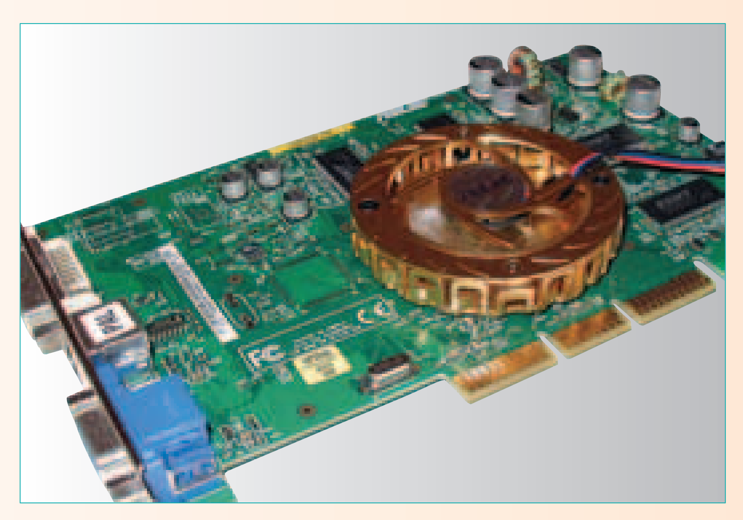


1. **Количество баллов, набранных картами по результатам 3DMark2003**
2. **Быстродействие в Quake 3 Arena, тесты demo001 и demo 002**
3. **Быстродействие в Unreal Tournament 2003, тесты citadel и face3**
4. **Быстродействие в игре HALO.**





ASUS V9520/TD

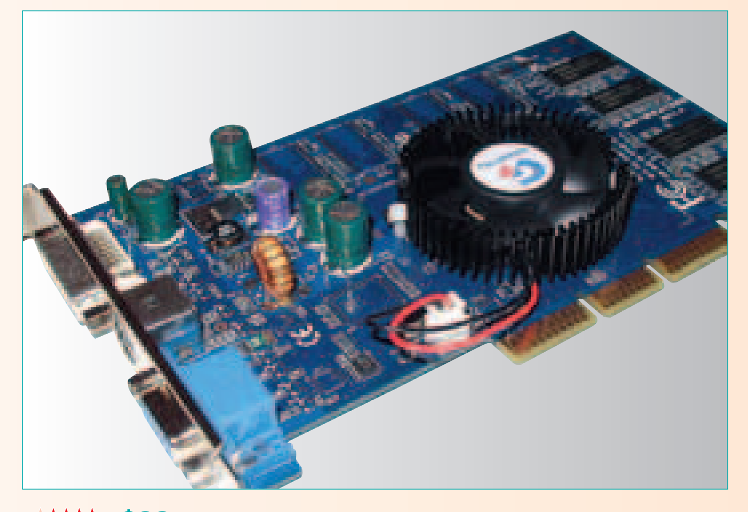


Тип ГП:	GeForce FX 5200
Объем памяти, Мб:	128
Частота ядра, МГц:	250
Частота памяти, МГц:	405
Средства охлаждения:	Вентилятор
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out
ПО в комплекте (для box-версии):	Morrowind, Black Thorn, Worms Blaster, VR Aquarium, демо-версии «ИЛ-2», Battle Realms, ASUS DVD XP.

$93

Плата известного брэнда имеет средние размеры, оснащена вентилятором, портом DVI и ТВ-выходом. В комплекте четыре полноценных игры, две демо-версии и DVD-проигрыватель. Плата показала неплохие результаты в тестах Quake 3, остальное похуже, но все-таки имя берет свое – похожую плату от Gigabyte она опережает. Большинство современных игр, особенно если не увлекаться степенями антиалиасинга и анизотропии, можно проходить нормально. В противном случае начинается подтормаживание. Но на будущие игры особо рассчитывать не стоит – тут производительности определенно не хватит. Нормальный вариант для компьютера, который собирается «на сегодня».

GIGABYTE GV-N52128D GEFORCE FX 5200



Тип ГП:	GeForce FX 5200
Объем памяти, Мб:	128
Частота ядра, МГц:	250
Частота памяти, МГц:	450
Средства охлаждения:	Вентилятор
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out
ПО в комплекте (для box-версии):	WillRock, PowerDVD 5.0

$82

Плата, практически по всем параметрам аналогичная изделию V9520 от ASUS. Тот же графический процессор, те же частоты работы, одинаковое количество памяти. Также присутствуют разъемы TV-Out и DVI, вентилятор. Такой же средний размер. Но набор программного обеспечения в комплекте существенно меньше – это игра WillRock и проигрыватель Power DVD 5.0. Да и в производительности наблюдается явное отставание – хоть и небольшое, но зато по всем параметрам. Типичный представитель изделий класса low-end, эта плата идеально подойдет для офисной машины. Если же говорить об игровом PC, то тут вариант один – кратковременная модернизация машины, за которой последует еще одна.

ASUS V9570/TD

Тип ГП:	GeForce FX 5200
Объем памяти, Мб:	256
Частота ядра, МГц:	425
Частота памяти, МГц:	500
Средства охлаждения:	Вентилятор
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out
ПО в комплекте (для box-версии):	Black Hawk Down, Battle Engine Aquila, Gun Metal, 6 демо-версий, ASUS DXD XP

$239

Эта плата оказалась единственной поддерживающей спецификацию OpenGL 1.5, что, вкупе с 256 Мб памяти и хорошим запасом производительности, является серьезным поводом приобрести ее в расчете на те игры, которые пока только находятся в разработке. О тех играх, которые уже существуют, мы и не говорим, тут достаточно посмотреть на результаты тестирования. Стандартный набор: вентилятор, DVI, TV-Out дополняется хорошим комплектом ПО. Несмотря на проигрыш плате Gigabyte, базирующейся на продвинутой Ultra-версии чипа FX 5700, данное изделие станет хорошим выбором. OpenGL 1.5, 256 Мб памяти, комплект игр, громкое имя производителя – неоспоримые плюсы.

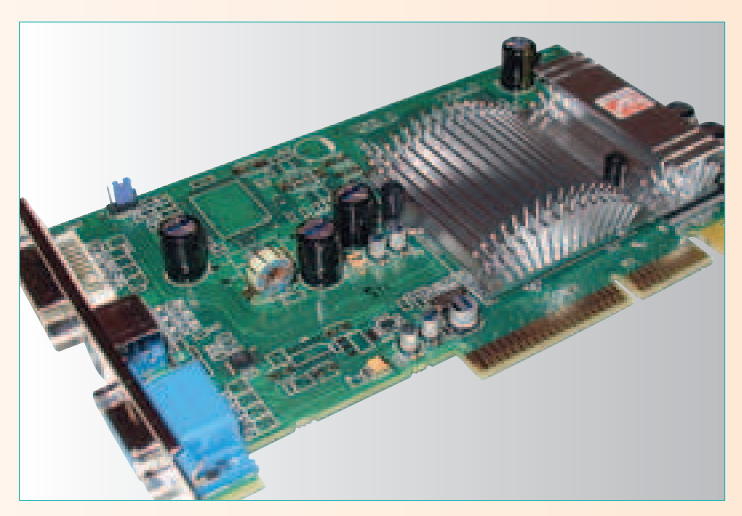
GIGABYTE GV-N57U128D GEFORCE FX 5700 ULTRA

Тип ГП:	GeForce FX 5700 Ultra
Объем памяти, Мб:	128
Частота ядра, МГц:	474
Частота памяти, МГц:	906
Средства охлаждения:	Вентилятор и радиаторы на памяти
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out
ПО в комплекте (для box-версии):	Tomb Raider: The Angel of Darkness, Willrock, Rainbow Six 3: Raven Shield, Power DVD 5

$210

Быстрая память DDR-II, самые высокие частоты работы и мощный графический процессор позволили этой плате практически не отстать от лидера обзора. Правда, скорость имеет и обратный эффект – перегрев. Чтобы его нейтрализовать используется вентилятор, а над всеми микросхемами памяти расположены радиаторы. Кроме того, плата огромна до неприличия, что реально мешает ее установке. К тому же становится невозможным использование PCI-слота, расположенного сразу под AGP-разъемом. Плата требует дополнительного питания через внешний разъем. Если дополнительного питания нет, то быстродействие автоматически понижается. Все недочеты, помимо отличной производительности, скрашивает хороший набор поставляемого с платой ПО. Отличный выбор с заделом на будущее.

SAPPHIRE RADEON 9600

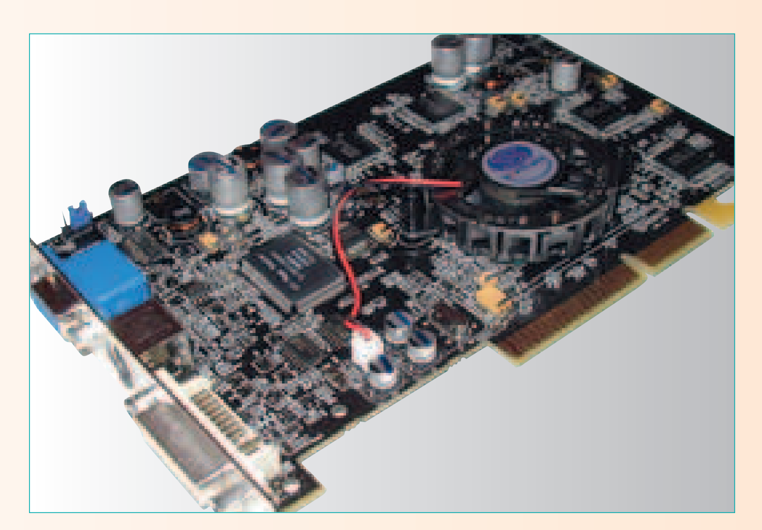


Тип ГП:	ATI Radeon 9600
Объем памяти, Мб:	128
Частота ядра, МГц:	324
Частота памяти, МГц:	202
Средства охлаждения:	Радиатор
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out
ПО в комплекте (для box-версии):	OEM

$127

Типичная плата среднего уровня. Построена на чипсете ATI Radeon 9600 безо всяких модификаций. Имеет средние размеры и характеристики, но в тестах выигрывает у плат на GeForce FX 5200. Также от большинства участников обзора отличается отсутствием вентилятора. Последнее решение имеет достаточно сомнительную пользу, так как греется плата довольно сильно. Может послужить хорошей альтернативой платам начального уровня, как на чипах nVidia, так и ATI. На текущий момент этого изделия хватит, а вот будущее достаточно туманно. После выхода новых игр ей, вероятно, потребуется замена на изделие с более высоким уровнем производительности. Из-за отсутствия вентилятора разгон вряд ли поможет – перегрев, однако.

SAPPHIRE ATLANTIS RADEON 9600PRO

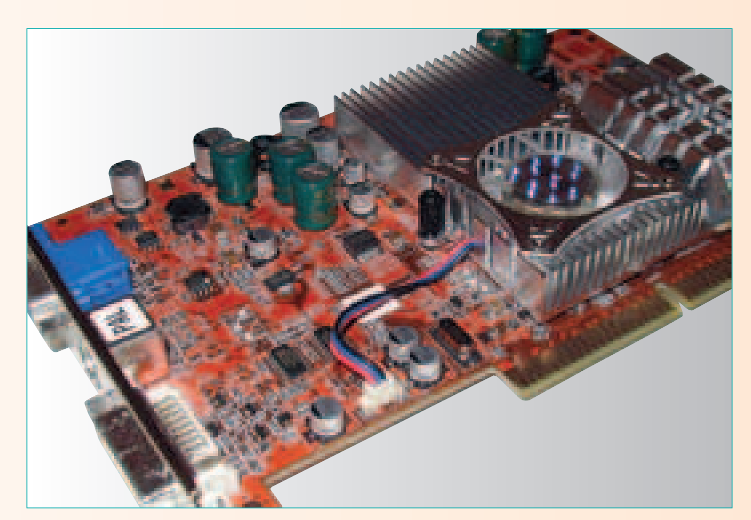


Тип ГП:	ATI Radeon 9600 Pro
Объем памяти, Мб:	128
Частота ядра, МГц:	400
Частота памяти, МГц:	300
Средства охлаждения:	Вентилятор
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out, VIVO
ПО в комплекте (для box-версии):	Tomb Raider: The Angel of Darkness, CyberLink Power DVD, Power Director Pro

$190

Это единственная коробочная версия платы на чипе ATI в нашем обзоре. Она построена на наборе микросхем ATI Radeon 9600Pro, имеет 128 Мб памяти, небольшой вентилятор, разъем DVI, гнезда Video-In, Video-Out и TV-Out, что делает ее приемлемым выбором не только для игроков, но и для любителей видео. Для первых в комплекте есть Tomb Raider: The Angel of Darkness, для вторых – CyberLink Power Director Pro. В плане производительности плата практически не уступает изделию ASUS на GeForce FX 5700, в чем-то даже превосходит. Если сравнить ее результаты с результатами платы Sapphire на базовой версии чипа Radeon 9600, то хорошо видно, что дает повышение рабочих частот. Хороший выбор для людей, которые интересуются не только играми, но и видео.

ASUS A9600XT

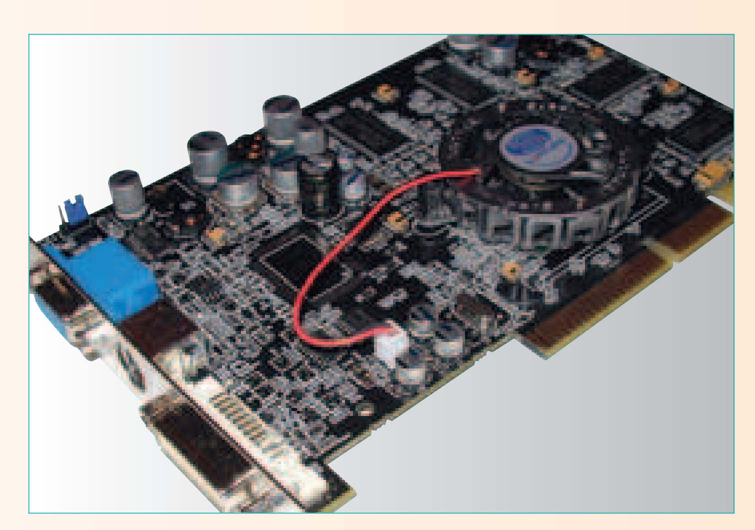


Тип ГП:	ASUS A9600XT
Объем памяти, Мб:	128
Частота ядра, МГц:	500
Частота памяти, МГц:	300
Средства охлаждения:	Вентилятор, радиаторы на микросхемах памяти
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out
ПО в комплекте (для box-версии):	OEM

★★★★★ **$237**

Брэндовая плата на самом быстром чипсете из серии ATI Radeon 9600. Имея высокие скорости работы памяти и ядра, мало в чем уступает по скорости другим лидерам обзора, практически всегда идет с ними на равных. При этом имеет нормальные размеры, от перегрева спасается небольшим вентилятором и радиаторами на микросхемах памяти. Если не гнаться за десятком fps в играх, то данная плата станет очень достойным выбором. Сравнив ее показатели с результатами аналогичной платы от Sapphire, но несущей на борту 256 Мб памяти, можно понять, что не очень-то они и важны. Но уточним: сегодня. Будущие игры – большие текстуры, тут-то память лишней не будет. Видеокарта отлично покажет себя не только сегодня, но и в грядущих проектах.

SAPPHIRE RADEON 9600XT



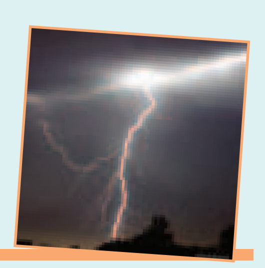
Тип ГП:	ATI Radeon 9600XT
Объем памяти, Мб:	256
Частота ядра, МГц:	500
Частота памяти, МГц:	300
Средства охлаждения:	Вентилятор
Поддерживаемые технологии:	DirectX 9, OpenGL 1.4
Дополнительные разъемы:	DVI, TV-Out, VIVO
ПО в комплекте (для box-версии):	OEM

★★★★★ **$198**

Плата, построенная на том же чипсете, что и ASUS Radeon 9600 XT, но оснащенная 256 Мб памяти. При аналогичных частотах памяти ее увеличение выигрыша не дало: ну нет сегодня таких текстур, которые бы использовали эту память. Будут, очень скоро будут. Но не сейчас. Брэнд, опять же, играет роль. Имеет смысл приобрести, если нужна хорошая производительность сейчас, да и в будущие хиты хочется поиграть. Тут эта память пригодится. А вот при разгоне (если производительности не хватит) могут быть проблемы – есть только небольшой вентилятор на графическом процессоре, радиаторы отсутствуют. Может послужить достойной альтернативой плате на nVidia GeForce 5700.

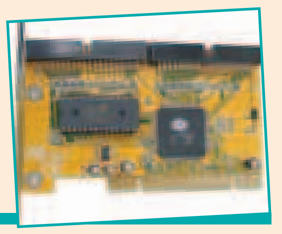
Надеемся, теперь у тебя не будет проблем с покупкой новой видеокарты. Оставайся с нами – в следующем номере мы поможем тебе выбрать недорогой и хороший монитор.

? НАСКОЛЬКО МОЖНО ПОДНЯТЬ НАПРЯЖЕНИЕ НА МОЕМ ПРОЦЕССОРЕ И ЗАЧЕМ ЭТО НУЖНО?



Поднимать напряжение на процессоре необходимо, только если ты собрался его разгонять. Для работы на повышенных частотах иногда не хватает стандартного параметра подаваемого тока, что обычно сопровождается зависаниями компьютера и вылетами в Windows из требовательных к производительности приложений. Конечно, успех разгона зависит еще от качества и мощности блока питания, оперативной памяти, материнской платы и, собственно, самого процессора. Если же ты уверен, что со всем остальным у тебя полный порядок, то смело можешь повысить стандартное напряжение на 5-10% от номинала. Однако поднимать выше стоит только при наличии крепких нервов и денег на новый проц. Делается это все в пункте меню BIOS'а: Power Managment Setup (или в схожем по названию).

? У МЕНЯ ДОВОЛЬНО СТАРЫЙ КОМПЬЮТЕР. КАКОЙ ЖЕСТКИЙ ДИСК МНЕ ПОДОЙДЕТ?



Привести полные сведения о совместимости системных чипсетов и жестких дисков в данной статье мы не сможем по причине простой нехватки места. Однако для начала загляни в инструкцию к своей материнской плате – там должен быть указан максимальный поддерживаемый объем винчестера. Если такой книжечки у тебя нет, стоит заглянуть на сайт производителя – там и информация посвежее будет, и нелишним будет обновить BIOS компьютера. Также, часто задаются вопросы вроде: заработает ли новый винчестер ATA100, если у меня на плате контроллер ATA66? Отвечаем: да, без проблем. Конечно, в случае с самыми последними новинками будет наблюдаться некоторая потеря скорости при использовании на плате ATA66, но не критичная. Это не столь важно, потому что реальная пропускная способность современных жестких дисков находится на уровне 60-77 Мбайт/сек, а стандарт ATA 66 обеспечивает соответственно 66 Мбайт/сек. В случае, если в твоем блоке стоит материнская плата с совсем архаичной поддержкой ATA 33, то стоит задуматься о приобретении отдельного PCI-контроллера. Цена такой платы составляет порядка $20-$30, при этом ты не потеряешь ни мегабайта в скорости передачи данных. Впрочем, если в обозримом будущем тебе грозит апгрейд системы, то тратиться на такую покупку не имеет смысла – абсолютно все сегодняшние платы совместимы с ATA100\133. И не забудь поставить Windows поновее – это будет совсем не лишним.

? ФОРМАТЫ DVD–R И DVD±RW

Если ты решил обзавестись пишущим DVD-приводом, то наверняка заметил различие в их типах, которое всегда встречается в прайс-листах или описаниях – DVD-RAM, DVD-RW, DVD+RW или даже DVD±RW. Так что же это такое? Приводы, умеющие работать только с DVD-RAM, сейчас уже довольно трудно встретить в широкой продаже, да и годится этот формат, пожалуй, только для хранения своих личных данных – универсальностью он похвастаться не может. А вот диски DVD-R без проблем будут читаться и на компьютере у твоего друга, и в любом бытовом DVD-плеере, вообще в любом устройстве, знакомом с форматом DVD. Согласись, это может пригодиться. Стандарт DVD+R не имеет серьезных технических отличий от DVD-R, и поэтому в последнее время получили широкое распространение мультиформатные приводы, умеющие писать диски любого типа (помни, что продаются как болванки DVD-R, так и DVD+R). Подобное разнообразие появилось из-за противостояния двух альянсов, созданных крупными компаниями-производителями, но в итоге все свелось к тому, что победили мультиформатные дисководы. Купить именно такой мы тебе и рекомендуем. Цены на самые недорогие модели, например, NEC ND-1100A, начинаются всего с $90. Стоимость же самых навороченных Plextor и Pioneer не превысит $190-$200. Таким образом, даже за $90 ты получишь хороший и надежный прибор.

? ПРИ ЗАГРУЗКЕ WINDOWS ОТОБРАЖАЕТСЯ ТОЛЬКО 16 ЦВЕТОВ, ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ?

Обычно такая проблема возникает после некорректной работы какого-то приложения, либо ты что-то нахимичил в BIOS'е, после чего тот автоматически выставил настройки по умолчанию. В первом случае рекомендуем удалить видеодрайвер, а также драйвер монитора, и после перезагрузки поставить их заново. Если же и это не помогло, то залезь в BIOS, и в разделе PCI/PnP Configurations посмотри, включен ли у тебя пункт Assign IRQ for VGA. Такое случается довольно редко, так как на большинстве современных материнских плат, даже в заводских настройках, этот параметр включен или находится в режиме auto. Однако нелишним будет в этом удостовериться. Да, если у тебя возникла такая проблема, не стоит хвататься за голову – с твоей видеокартой ничего не случилось, это всего лишь маленькая неполадка в драйверах или настройках.

МОЙ ЖЕСТКИЙ ДИСК SEAGATE ПЕРИОДИЧЕСКИ СТУЧИТ. ЧТО С НИМ?

Если ты не делал ничего криминального и, в тоже время, он совершенно нормально работает, то это всего лишь самотест, который ничем тебе не грозит. То же относится и к жестким дискам других производителей. Бояться этого не надо – раз он работает, значит с ним все ОК. «Нехорошие» стуки бывают, как правило, в уже полностью «убитом» винте.

КАКОЙ ЖЕСТКИЙ ДИСК САМЫЙ ТИХИЙ?

Опять-таки, разместить в FAQ сводную таблицу шумовых характеристик жестких дисков мы не можем. Однако если обобщить, то наименьшим количеством выделяемых децибелов обладают сегодня диски объемом не более 80 гигабайт (но это относится отнюдь не ко всем моделям). Объясняется это тем, что, например, Seagate использует всего одну пластину объемом как раз 80 гигабайт, благодаря чему эти диски считаются одними из самых тихих. То есть, чем меньше используется в винчестере пластин, тем тише он работает. Разумеется, с переходом на новые стандарты плотности записи (грубо говоря, емкость пластин станет выше), самыми тихими будут уже диски объема 120 Гбайт и более. Также важную роль играют конструкция двигателя, скорость работы шпинделя, корпус диска и качество сборки. На сегодняшний день самыми тихими являются Samsung, Maxtor и Seagate.

ЧТО ТАКОЕ HYPER THREADING?

Наверняка ты видел рекламу вроде: «Революционная технология Hyper Threading (HT) – теперь у вас два процессора вместо одного!», с приведенным скриншотом из свойств системы, где действительно присутствуют «два» процессора. Действительно, эта технология, использующаяся в последних Pentium 4, позволяет разделять выполняемые процессы на несколько потоков, чтобы увеличить скорость их выполнения. Однако, во-первых, для этого необходима поддержка самой технологии запущенным приложением, а во-вторых – есть случаи, когда эта технология наоборот уменьшает скорость работы программы. Но, несмотря ни на что, это, безусловно, очень перспективная функция, и если она получит поддержку со стороны разработчиков программного обеспечения, то наличие ее в процессоре станет довольно важным фактором при покупке. Бывают еще и случаи конфликтов этой технологии с приложениями и даже оборудованием. Тогда стоит попробовать просто отключить ее в BIOS'е, а если не поможет, то посетить официальный сайт производителя/разработчика «проблемной» программы или железки.

КАК ИГРАТЬ В СЕТЕВУЮ ИГРУ ПО МОДЕМУ?

Если твоя любимая игра поддерживает мультиплеер только через локальную сеть (заметим, что таких игр – большинство), а у тебя и твоего друга есть только модемы, то это не проблема – «локалку» вполне можно и проэмулировать. Для этого заходим в установку компонентов Windows, убеждаемся, что проинсталлирован сервер удаленного доступа, который находится в разделе «Связь». Потом идем в сетевые соединения, ищем вверху кнопочку [Соединения], и там же запускаем установленный сервер удаленного доступа, в котором ставим галочку, разрешающую прием звонков. При желании можно задать и пароль. Твой друг создает обычное модемное подключение и звонит тебе. Узнаем свой IP командой «ipconfig /all», введенной в [Пуск/Выполнить] и наслаждаемся сетевой игрой. Разумеется, скорость от подобной эмуляции локальной сети ни на бит не увеличится.

ЧТО ТАКОЕ «ВРЕМЯ ОТКЛИКА» У ЖК-МОНИТОРА?

Для тебя, как для игрока, это один из самых важных при покупке параметров LCD/TFT-монитора. Он показывает, через какое время пиксель появится на экране после поступления сигнала. На самых старых и медленных мониторах некомфортно просматривать даже интернет-страницы – настолько заметно подтормаживание картинки на экране. Однако если при просмотре документов это еще можно перетерпеть, то в играх это не даст тебе насладиться скоростью твоего любимого Pentium 4 3.4 ГГц – монитор просто не успеет отобразить столько кадров в секунду, сколько успел нащелкать процессор с видеокартой. Поэтому при покупке обязательно обрати внимание на этот параметр. Как правило, 20-25 мс вполне достаточно для игр. Однако чем меньше, тем лучше. И сегодня, кстати, малое время отклика перестало быть прерогативой дорогих моделей – практически все компании предлагают мониторы со средней ценой, но достойными характеристиками.

МОЙ МОДЕМ ЗВОНИТ В ТОНОВОМ РЕЖИМЕ. КАК ЕГО ПЕРЕКЛЮЧИТЬ В ПУЛЬСОВЫЙ?

Это можно сделать и в настройках соединения, и в настройках любой программы, использующей модемное подключение. Если у тебя нет времени или желания копаться в опциях, поставь английскую букву "p" перед номером. Например: p1234567.

КАСТИНГ ДЛЯ ТВ-ТЮНЕРОВ

Текст: test_lab

У каждого из нас дома, помимо таких последних достижений науки и техники, как телевизор, видеомагнитофон, холодильник, кофеварка и унитаз, без которых жизнь в современном обществе не представляется возможной, наверняка есть самое любимое - компьютер. Ты, наверное, часами сидишь перед этим, как его оскорбительно называют непросвещенные, «ящиком», играешь в компьютерные игры, бродишь по дебрям интернета, иногда печатаешь рефераты и доклады. Но теперь появилась возможность превратить свой компьютер в полноценную мультимедийную систему: ты можешь смотреть и записывать телепрограммы, наслаждаться музыкой, поймав свою любимую радиостанцию, а еще, чтобы порадовать родных и близких, можешь заняться любительским видеомонтажом, оцифровывая и монтируя домашний семейный видеоархив.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- Процессор: AMD Duron 1000 MHz Morgan Socket A
- Системная плата: Chaintech CT-7AIVL VIA KLE133 mATX
- Оперативная память: SD-RAM 256 Mb Samsung PC-133
- Видеоадаптер: 32 Mb DDR ATI Radeon 7000
- Жесткий диск: 40 Gb Seagate Barracuda ATA IV
- Блок питания: Codegen 250w
- Операционная система: Windows XP Home Edition SP-1

AverMedia поставляет программу AverTV версии 5.1 на русском языке

Итак, если тебя эти возможности воодушевили, открывай в своем компьютере вакансию – тебе нужен ТВ-тюнер. Сегодня на эту должность претендуют два кандидата из одного ценового диапазона.
В качестве тестового компьютера мы выбрали являющуюся на сегодняшний день систему среднего или начального бюджетного уровня.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

В красивой коробке продукта от **AverMedia** (все надписи на русском) мы обнаружили саму плату, пульт ДУ, батарейки, стерео аудиокабель, FM радиоантенну, ИК-датчик, руководство по установке на русском языке, установочный компакт-диск.
Хотя коробка от тюнера **Pinnacle** оказалась не менее красива, ни одного русского слова на ней обнаружено не было. Зато внутри мы все-таки нашли краткое руководство по установке на родном языке. В комплекте, кроме PCI-карты, имеются пульт ДУ, батарейки, стерео аудиокабель, ИК-датчик и компакт-диск. Радиоантенна, к глубокому сожалению, в комплект не входит. В этом раунде победил тюнер от AverMedia (1:0).

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

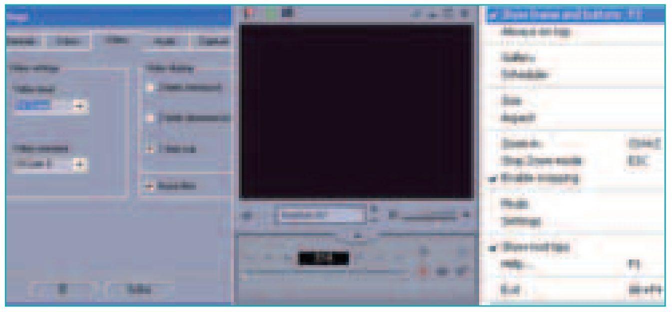
Как заявляют разработчики, минимальные системные требования для обоих ТВ-тюнеров таковы: Pentium II 450 MHz, 128 Mb RAM, Windows 98SE/2000/ME/X, DirectX 8.1. Отметим, что смотреть телевизионные программы и слушать радио на таких системах можно, но для использования других возможностей требуется бОльшая производительность, основная нагрузка ложится на процессор. Для записи фильмов в формате DVD желательно обладать системой на базе процессора Pentium 4 (от 1700 MHz) или Athlon XP (от 1400 MHz), с большим объемом жесткого диска (40/60/80/120 Gb).

ВИЗУАЛЬНЫЙ КОНТАКТ

Внешне платы очень похожи, обе для PCI слота, обладают двумя антенными входами (телевизионным и радио), композитным (тюльпан) и s-video входом для подключения внешней видеоаппаратуры, аудиовыходом для подключения к звуковой карте, на тюнере AverMedia дополнительно имеется разъем аудиовхода и разъем для подключения ИК-датчика.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Для подключения тюнера потребуется найти свободный PCI слот на системной плате. Установка драйвера происходит с компакт-диска.



К тюнеру AverMedia подсоединяем антенные провода (ТВ и радио), скрепляем аудиопроводом со звуковой платой, подсоединяем к разъему инфракрасный датчик для приема сигналов с пульта. Сам датчик можно прикрепить к системному блоку с помощью самоклеящейся пластины.
К устройству Pinnacle подсоединяем также все, что имеется в комплекте. В качестве FM-антенны придется использовать любой ненужный антенный провод со штекером «мама», который можно прикрепить к окну. ИК-датчик точно также прикрепляется к системному блоку, но подключается он к COM-порту, что может огорчить некоторых владельцев внешних модемов с COM-интерфейсом, так как сейчас, как правило, на системных платах имеется только один 9-pin COM разъем. Пустячок, а не удобно (2:0 в пользу AverMedia).

ИНТЕРФЕЙС

Интерфейс программного обеспечения должен быть четко продуман, главное, чтобы пользователю было удобно и приятно работать с программой. Pinnacle немного огорчила нас отсутствием русского варианта программы (3:0 в пользу AverMedia).

ВОЗМОЖНОСТИ

Помимо стандартных, соперники обладают следующими функциями:

AverTV Studio 305
- Запись в формате MPEG4
- Поддержка mp3 при записи с FM-радио
- Функция Time-Shift для телевидения и FM-радио
- Воспроизведение записи как «Кадр в кадре»
- 16-канальный предварительный просмотр
- Наличие функции просмотра телетекста
- Поддержка формата MPEG1, MPEG2, DVD, SVCD и VCD

Pinnacle PCTV Pro
- Стерео и многоканальный ТВ звук с поддержкой NICAM и CCIR 2xFM
- Прием стерео FM-радио и запись с компрессией в реальном времени в MPEG аудио и Microsoft Audio (WMA) формат
- Цифровой MPEG видеомагнитофон для записи телевизионных программ и видео с видеокамеры, видеомагнитофона или DVD-плеера
- Программное кодирование MPEG1, MPEG2, DV в реальном времени с предварительными установками для VideoCD, SuperVCD, DVD форматов
- Захват отдельных кадров с цифровой коррекцией изображения с телевизионных и подсоединенных видеоисточников с помощью PCTV Vision и TWAIN интерфейса
- Функция Time-shift
- WebText: комбинация Телетекста с Интернет

НАБЛЮДЕНИЯ

Было замечено странное поведение компьютера с установленным ТВ-тюнером AverMedia: при переключении программ компьютер перезагружался. На сайте производителя про этот недуг нет упоминаний, исправляющего патча обнаружить тоже не удалось. В итоге патч под Windows 2000/XP был обнаружен совсем на другом сайте (http://www.antares.ru/media/tv/av305/p1.exe). Теперь можно спокойно наслаждаться просмотром телепрограмм, хотя подобная ошибка снова повторилась при попытке записи на высоком разрешении экрана. Pinnacle работает как часы, без сбоев (3:1).
Обе карты заметно греются, поэтому поставить дополнительный вентилятор в системный блок не помешает. Особый акцент производители делают на возможности одновременного просмотра ТВ и работы с другими программами на компьютере. Однако с ТВ-тюнером Pinnacle это не очень удобно. Дело в том, что пользоваться пультом

test_lab благодарит за предоставление на тестирование оборудование компаниию USN Computers (тел. 775-82-02)

Pinnacle PCTV Vision 5.5, весь софт англоязычный

У AverMedia более четкая картинка за счет фильтра, но наблюдаются наводки

Pinnacle имеет свои особенности, картинка менее четкая из-за шума, но отсутствуют вертикальные полосы

ДУ можно только в том случае, если активным является окно программы. Приходится кликать мышкой по окну PCTV Vision, а затем уже воспользоваться пультом (4:1).
Не прозевать любимую передачу поможет планировщик записи AverMedia, если компьютер поставить в «спящий режим» (режим экономии питания). Теперь просмотреть запись ты сможешь в любой удобный момент.
Если ты являешься счастливым обладателем дисководов CD-RW или DVD-R, то PCTV Vision после записи материала предлагает тебе по-быстрому скинуть оцифрованное видео на болванку (4:2).

ЛАБОРАТОРНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

ТВ-тюнер AverMedia, в отличие от своего оппонента, обладает возможностью записи в фоновом режиме, тем самым снижая нагрузку на процессор. Нам удалось произвести нормальную запись в формате DVD на нашем тестовом компьютере в фоновом режиме (5:2). Вот результаты экспериментов (см. таблицу).

Обе платы держались на равных, хотя кое-где Pinnacle принимал большее участие в работе, чем конкурент, и в меньшей степени задействовал процессор

КАЧЕСТВО

Тестирования проводились с использованием стандартной телевизионной антенны. От щитка до приемника тянется дешевый 15-метровый тонкий антенный кабель, менее защищенный от внешних полей, чем толстый. Нам было интересно, как «подопытные» справятся с помехами.
Что касается приема радио, все зависит от расположения квартиры. Чем выше – тем лучше. Качество играет весьма важную роль, поэтому здесь мы присваиваем два балла ТВ-тюнеру Pinnacle (5:4).
Таким образом, с отрывом всего в одно очко победил ТВ-тюнер **AverMedia AverTV Studio 305** из-за большего внимания к продукту со стороны разработчиков (больше полезных функций).
Pinnacle Systems – лидер в оцифровке, занимается системами видеомонтажа, возможно, им просто времени не хватает на доработку ТВ-тюнеров.

Загрузка центрального процессора				
			AverMedia AverTV Studio 305	Pinnacle PCTV Pro
режим	размер кадра, пиксели	скорость потока, кбит/с	%	%
Режим ТВ			38	35
Режим FM			14	13
Запись в режиме просмотра + Time Shift				
Формат VCD	352*288	1090	57	60
Формат SVCD	480*576	2200	100*	100
Формат DVD	720*576	6000	100*	100**
Формат DV	720*576		93	91
Оцифровка видео				
Формат AVI	384*288	без сжатия	34	36
Запись в фоновом режиме				
Формат VCD	352*288	1090	54	–
Формат SVCD	480*576	2200	100	–
Формат DVD	720*576	6000	99	–
Формат AVI	352*288	без сжатия	26	–
Формат AVI	720*576	без сжатия	38	–

* – задержка при одновременной записи и просмотре на тестовом компьютере, качественная запись
** – задержка при одновременной записи и просмотре на тестовом компьютере, запись – брак

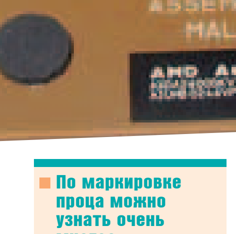
АЛГОРИТМ ВЫБОРА ПРОЦЕССОРА

Текст: test_lab

Процессорная гонка, сложившаяся сегодня на рынке, напоминает соревнования двух болидов «Формулы-1», один из которых – Intel, другой – AMD. Обе компании идут вровень, иногда то одна опережает другую на миллиметр, то другая. По сути, движение идет в одном направлении, вот только до финиша еще очень и очень далеко, если он вообще есть.

НАМЕДНИ

С внутренностями т.н. «IBM-PC совместимых» компьютеров за историю их развития происходило огромное количество изменений, к примеру, переход с 16-разрядных систем на 32-разрядные, и вот к чему все это пришло: мы имеем несколько подвидов этой платформы, которые только отдельными чертами напоминают своих предков. Современные PC собираются на базе процессоров фирмы *Intel Pentium 4* или *AMD Athlon XP*, а не так давно появился 64-разрядный процессор для настольных систем – *Athlon 64*. Все эти платформы имеют свои особенности, характеризуются возможностями главного компонента компьютера – процессора.



По маркировке проца можно узнать очень многое

ТЕОРИЯ

Не стоит заблуждаться, что «процессор – всему голова». Конечно же, с этим утверждением можно согласиться, но производительность компьютера зависит от параметров всех элементов, входящих в систему (процессор, материнская плата, оперативная память, видеокарта, жесткий диск) и от их совместимости.

Основной задачей процессора является обработка информации. Любая программа представляет собой набор команд, закодированных на специальном системном языке, понятный только конкретному процессору. Как правило, эти команды заключены в исполняемый файл. При запуске программы весь код помещается в память, откуда процессор начинает последовательно считывать, распознавать и обрабатывать команды.

... всего на 66 мгц меньше

ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА

Мы привыкли, что быстродействие компьютера можно охарактеризовать тактовой частотой процессора. Да, она говорит о скорости выполнения элементарных операций в секунду, выражается в мегагерцах (MHz), а сейчас и в гигагерцах (GHz). Однако она не является единственным параметром, влияющим на производительность системы. Компания AMD доказывает нам, что можно получить ту же высокую производительность, что и у процессоров Intel, при меньшей тактовой частоте. Поэтому, AMD использует в маркировке процессоров рейтинговую систему. Например, в каталогах мы видим «AMD ATHLON XP 3200+» – реальная тактовая частота 2,2 GHz, т.е. фирма заявляет, что по производительности их процессор не уступает процессору фирмы Intel Pentium 4 с тактовой частотой 3,2 GHz. За счет чего? За счет уникальной архитектуры процессора, т.е. его внутренней структуры, особенности построения конвейера обработки информации, применения различных технологий. Все это дает больший КПД, но не во всех случаях.

ТЕХНОЛОГИЯ

В процессоре содержится много миллионов транзисторов, большая часть которых расположена в ядре процессора. Большое значение имеет технология производства процессоров, которая определяется размером одного транзистора в микрометрах. На данный момент практически все процессоры производятся по технологии 0,13 мкм, не так давно номинальным значением было 0,18 мкм. Чем тоньше транзистор, тем меньше он греется и тем больше может быть тактовая частота у процессора.

ИНСТРУКЦИИ

Процессор наделен различными наборами инструкций для обработки информации. Помимо основного набора, существуют дополнительные (*SSE2, 3dNOW! Professional, SSE, MMX*). Разработчики программ с целью повышения быстродействия и расширения круга возможностей, могут оптимизировать код своего продукта (будь то игра, офисное приложение или любая другая программа) под определенный набор инструкций. В настоящий момент, мы можем наблюдать следующую ситуацию на рынке: активно поддерживается SSE2 (расшифровывается как «Streaming SIMD Extensions» – «потоковое SIMD расширение», в свою очередь SIMD является аббревиатурой от «Single Instruction Multiple Data» – «единственная инструкция множество данных»).

РАЗРЯДНОСТЬ

Разрядность – количество разрядов, одновременно участвующих в выполнении операции, т.е. разрядность ячеек памяти – 8-разрядные, 16-разрядные, 32-разрядные, 64-разрядные. В связи с этим существуют 8-разрядные, 16-разрядные, 32-разрядные, а уже и 64-разрядные процессоры (вместо «разрядности» еще часто говорят «бит», т.е. 64-битные процессоры). Все процессоры для PC, которые можно встретить сейчас на рынке, являются 32-разрядными. Но AMD выпустила

новый процессор Athlon 64, который поддерживает SSE2 и работает на частоте системной шины 800 MHz. Эта новость насторожила Intel, ведь Athlon 64 – процессор нового поколения, первый настольный 64-битный процессор, способный выполнять как 64-, так и 32-битные приложения. Но пока 64-битные приложения не очень распространены, хотя приближается и их день.

КЭШ

КЭШ – самая быстрая память, поскольку работает на частоте процессора. В него загружаются данные из оперативной памяти, но не все, а те, к которым процессор чаще всего обращается. Существует два вида кэш-памяти: первого уровня (L1) и второго уровня (L2). Основная нагрузка ложится на кэш второго уровня, кэш первого уровня, как правило, используется для загрузки инструкций. Является дорогостоящей памятью, поэтому процессор с большим объемом кэш-памяти не будет дешево стоить. Зато кэш повысит производительность в тяжеловесных приложениях.

FSB

Это не «федеральная служба безопасности». FSB обозначает частоту системной шины процессора, с которой процессор взаимодействует с другими компонентами. Отсутствие поддержки SSE2 у AMD в процессорах Athlon XP объясняет его отставание в отдельных видах программ. Так, например, в обработке потоковых данных лидирует процессор Pentium 4, за счет поддержки SSE2. Не менее важную роль сыграла большая пропускная способность системной шины Pentium (той магистрали, по которой идет поток данных. Если процессор рассчитан на 400 MHz, реальная частота работы шины 200 MHz, умножив на коэффициент, получим тактовую частоту [200 x 9 = 1800 MHz]): 800 MHz, у Athlon 400 MHz. Все дело в том, что за один такт системной шины данные могут передаваться несколько раз. Частота системной шины слабо влияет на производительность в играх.

ПОЙМИ СЕБЯ

В первую очередь, надо определиться: какие программы будешь запускать чаще.

Все программы, которыми мы пользуемся, можно распределить по группам:

1) офисные приложения – текстовые редакторы, базы данных;

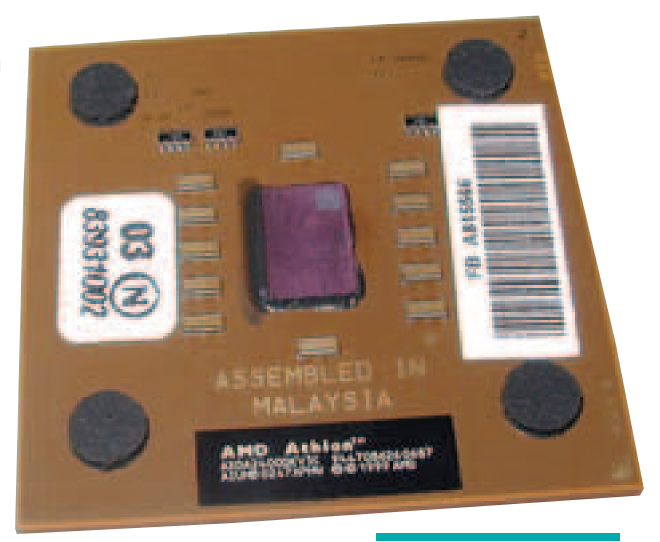
2) игры – нужны объяснения?

3) мультимедийные приложения – программы компрессии звука и видео, архиваторы (сжатие данных), графические редакторы, где решаются задачи рендеринга изображения, т.е. программы, обрабатывающие потоковые данные.

С офисными приложениями все достаточно просто: из-за низких аппаратных требований с текстовым редактором и базой данных справится любой процессор. На сегодняшний день подойдет любой процессор для систем начального уровня с тактовой частотой 1000 MHz.

С играми дело обстоит сложнее. Здесь нагрузка ложится как на видеокарту, так и на процессор, при этом идет интенсивная работа с памятью. При большом разрешении экрана (от 1024x768) решающую роль играет видеокарта. Большинство игр имеют т.н. «линейный» код, они разработаны специально под набор инструкций SSE2, хотя, на радость поклонникам AMD, встречаются и игры с «хаотичным» кодом, где SSE2 не используется (***Unreal Tournament 2003***, ***Serious Sam 2***), и Athlon XP заметно вырывается вперед. Процессора с тактовой частотой 2000 MHz в совокупности с видеокартой 64 Mb будет достаточно для решения игровых задач.

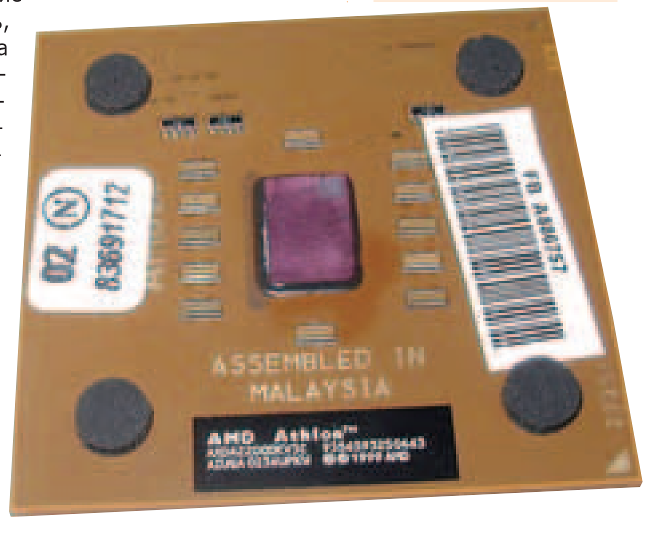
Мультимедийные приложения сильно чувствительны к тактовой частоте, к пропускной способности системной шины и шины памяти. Поэтому здесь лидер – Pentium 4. Если ты собираешься работать с серьезными программами, выбирай процессор с частотой 2500 MHz с шиной 800 MHz, с 512-1024 Mb оперативной памяти.



Много наклеек не говорит о большой производительности

СОВМЕСТИМОСТЬ

Если ты уже давно определился с выбором платформы, приобрел системную плату (читай предыдущий номер) и дело теперь за процессором, советуем тебе посмотреть описание платы, проверить, поддерживает ли она требуемую процессором частоту системной шины FSB, а самое главное, совпадает ли разъем для процессора (socket) на материнской плате с разъемом твоего процессора.



Их так много, и такие все разные!

АЛГОРИТМ

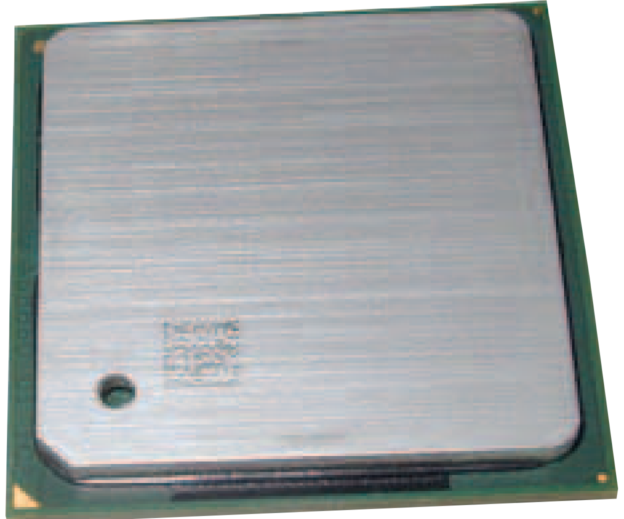
1. Определяем, какими программами будем пользоваться чаще всего.

2. Можем взглянуть на результаты benchmarks-тестирований, где наглядно изображено, как ведет себя тот или иной процессор в различного рода приложениях.

3. Исходя из первых двух пунктов, определяем интересующую нас платформу.

4. Если платформу ты уже давно выбрал, проверяем, поддерживают ли компоненты твоего компьютера понравившейся тебе процессор.

5. Если ты успешно прошел все предыдущие четыре пункта и уверен, что приобретение данного процессора не сильно ударит по семейному бюджету, то не сомневайся – ты сделал верный выбор!



Процессоры INTEL выглядят более аскетично

МЕГАКОРОБОЧКА

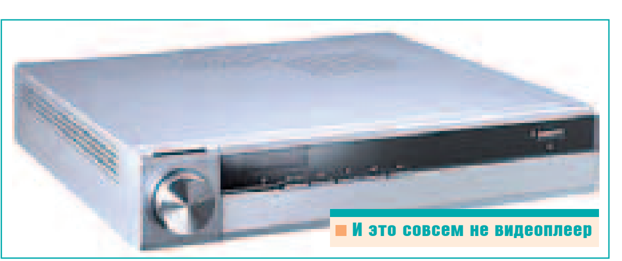
Текст: Кирилл Аврорин

Готов поспорить, даже если ты гордый обладатель метрового full-tower, напичканного последними железками, твое внимание не раз привлекали небольшие - часто похожие на музыкальный центр - компьютеры, стоящие, как правило, в витринах магазинов. Что же это за игрушка такая? История barebone систем началась всего лишь несколько лет назад, а одним из первопроходцев этого рынка является компания Shuttle. Долгое время она была практически единственным крупным производителем подобных систем. Как видно на фото, дизайн первых ее моделей был неоднозначен, хотя, конечно, оригинален. Однако сегодня уже более десятка известных фирм предлагают подобные компьютеры на любой вкус и цвет. И, что немаловажно, на размер кошелька.

Ну разве это компьютер?

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ СЕКРЕТАРШИ?

Действительно, первые barebone системы часто комплектовались малопроизводительными мобильными чипсетами, иногда даже с интегрированными процессорами и видеокартами. Встречаются подобные модели и сейчас, однако некоторые компании умудряются совместить минимальные размеры с последними наборами системной логики – *nVidia nForce 2 Ultra 400* и *Intel i865*. Это означает, что возможна установка абсолютно любого процессора – хоть последнего *Pentium 4*, хоть *AMD Athlon XP*. Но настоящий геймер знает, что для доброй сотни FPS в крутом 3D-шутере мало мощного процессора – нужна и достойная видеокарта. И с этим нет проблем! Во многих системах есть стандартный AGP слот, в который можно установить твой любимый *Radeon 9800 XT* или *GeForce FX 5950*, как и вообще любую видеокарту. Не влезет разве что легендарная *VooDoo 5 6000* (длина этого монстра превышала 30 см!), но музейные экспонаты обычно не используют в быту. Никто не помешает поставить и необходимое количество памяти: 1-2 DIMM слотов вполне хватит для, соответственно, 512-1024 мегабайт ОЗУ. Можно, используя стандартные комплектующие, превратить современный barebone в мощную геймерскую станцию. Ну, разве что не во всякую модель есть возможность поставить более одного жесткого диска, но ведь на чистую производительность это не так влияет. В скором будущем появятся barebone на основе Athlon 64 и даже двухпроцессорные системы! Сомнений в прогрессивности данного форм-фактора больше остаться не должно.



И это совсем не видеоплеер

СЕМЕЙСТВА И ПОРОДЫ

Все предлагаемые сегодня модели можно условно разделить на две группы – простые компактные компьютеры и полноценные мультимедийные центры. Первые сильно разнятся по дизайну – они бывают как вертикальные, так и горизонтальные, с совершенно разным количеством отсеков для приводов и жестких дисков. В целом же, они остаются лишь небольшими по размеру системными блоками, с некоторыми ограничениями по конфигурации системы. Модели из второй группы обычно имеют красочный дизайн, сильно напоминающий hi-tech музыкальный центр, нередко поставляются даже с двумя присоединяемыми колонками. Правда, функций, в отличие от центра, тут побольше будет: без загрузки операционной системы возможен просмотр ТВ, прослушивание радио, MP3 и CD, отображение фотографий с флэш-карт любого типа или напрямую с цифровой камеры. Причем всем можно управлять как кнопками, расположенными на самом компьютере, так и с пульта дистанционного управления. Цена таких систем, конечно, значительно больше описанных чуть выше решений, но переплачивать есть за что.

А некоторые модели позволяют даже разгонять процессор при помощи ручки, похожей на регулятор громкости.

КОМУ ЭТО НУЖНО?

Представить потенциального покупателя современной barebone системы не трудно. Разумеется, он прекрасно выступит в роли «домашнего компьютера» для ребенка, на котором не против поиграть и родители. Понравится и геймеру-энтузиасту, ведь нехватки производительности не наблюдается и в помине, а что выглядит эффектнее – последняя новинка от **MSI** или многодолларовые корпуса **Thermaltake Xaser** – еще вопрос. Стильно будет смотреться barebone и в офисе, хотя конечно, место он себе найдет только в преуспевающих компаниях, которые могут позволить вкладывать деньги в красоту оргтехники. Одним словом, успех таким системам обеспечен, причем немалый. Несомненно, скоро будут предложены и low-end модели – сравнимые по цене с обычным корпусом среднего класса. Разве что никогда не достигнут уровня цен noname китайских блоков, а так будут доступны практически для каждого покупателя.

Вот и вся основа для PC

ПРОГНОЗ НА БУДУЩЕЕ

Куда же будут эволюционировать barebone системы? Ведь обычно при большом спросе рынок начинает намного быстрее развиваться, предлагаются все более продвинутые модели. Я думаю, увеличится функциональность, добавятся новые функции, использование которых возможно без загрузки операционной системы. Возможно, barebone попытаются вытолкнуть с рынка бытовые DVD-плееры, караоке и музыкальные центры, или они станут основой для создания самодельной системы «Умный дом», которая включает в себя управление всей электроникой, находящейся в квартире или загородном доме, посредством центрального компьютера. Со временем, вероятно, подавляющее большинство компьютеров будут работать именно в таких крохотных коробочках – ведь практически все «железо» постепенно уменьшается в размерах, и не ровен час, стандартный корпус Middle tower будет считаться откровенным анахронизмом. Причем, гигантских размеров и совершенно бесполезным в плане дополнительных функций, которые к тому времени станут стандартом. Таким, как сейчас является встроенная звуковая или сетевая плата.

Они были первыми

ЗНАКОМЬТЕСЬ

Как любая аналитическая статья, эта заметка была бы неполной без конкретных примеров. Хочется отдать должное одному из наиболее продвинутых на сегодняшний день barebone комплектов – **MSI Mega 865**. Mega – это *MSI Entertainment Gaming Appliance* – устройство для игр и развлечений, как позиционирует его сама компания. Его особенностью является то, что в качестве основы используется современный чипсет *i865*, а также наличие полноценного AGP слота, что позволяет установить абсолютно любой процессор *Celeron/Pentium 4*, а также мощную видеокарту. Обычно в комплект поставки входит сам блок, материнская плата, специальный кулер и две деревянные колонки. Впрочем, в магазинах могут предложить даже уже полностью готовую к работе систему любого уровня производительности. Отдельного внимания заслуживает и стильный дизайн, который не оставит равнодушным никого. Впрочем, фото говорит само за себя.

КТО ПОБЕДИТ?

Совсем недавно был анонсирован новый barebone от Asus – DiGiMatrix. Внешне он скорее похож на бытовой видеоплеер, нежели на полноценный PC. За кем будет победа – пока трудно сказать. Конечно, решение от Asus более компактно, но в корпусе вроде MSI MegaPC можно собрать совершенно полноценный и производительный компьютер. Сейчас пользователи, которым важнее скорость в играх, предпочтут системы от MSI или аналогичные, а те, которым размер PC важнее всего – ASUS. Но в будущем, когда та же видеокарта будет умещаться в спичечном коробке, barebone'ы станут самым маленьким предметом на рабочем столе...

Текст: Кирилл Аврорин

18 WHEELS OF STEEL

Твой грузовик самый слабый на дороге? Противники «делают» еще на старте? И так хочется забыть про глупые, никому не нужные штрафы! Тогда отредактируй файл config.cfg, лежащий в директории игры и убедись, что после строки **g_console** следует значение «1». После чего сохрани его и теперь в любой момент ты можешь вызывать консоль нажатием стандартной клавиши «~». Там вводишь следующие чит-коды:
cheat truck X – сменить грузовик, вместо X поставь число от 1 до 6;
cheat skill X – в качестве X выступает твой уровень умений. Можно менять от 1 до 4;

cheat dmeet – устраивает «встречу» со всеми водителями в игре;
cheat contracts flow X1 X2 – делает доступными лицензированные маршруты, но в зависимости от уровня способностей. Вводить код перед каждым заездом, в меню management screen. X1 – номер пути, X2 – уровень умений игрока;

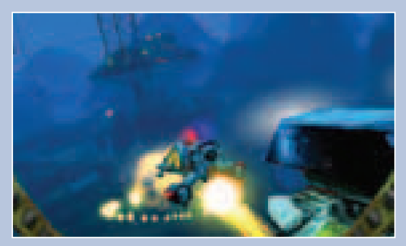
cheat money X – деньги! А уж сколько зеленых X-ов тебе нужно, решай сам;
cheat noticket – тебя перестанут штрафовать за превышение скорости, веса и прочее;
cheat drivers – доступны все водители;
cheat stars – все «звезды».

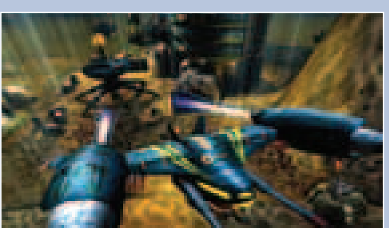
ЗЛАТОГОРЬЕ 2

Знаешь ли ты, что в игре есть несколько моментов, где практически ни за что можно получить много опыта? Например, в златогорском квартале Ра-Города возьми квест у женщины, просящей отнести деньги бандитам, захватившим ее мужа. Однако если их убить, а денежные единицы оставить себе, как скромное вознаграждение, то, вернувшись и сказав, что задание выполнено, можно получить 1000 единиц опыта, а придя еще раз – получить еще 1000. И так сколько угодно. Аналогичное действие возможно в , в Цукрамме, где, освободив Вахида (друга Саида) из таверны с оригинальным названием «Маврийский Кактус», можно вернуться в нее, (они оба должны уже там сидеть) и, постоянно нажимая вторую строчку в разговоре с Саидом, можно получать за это 250 единиц опыта.

AQUANOX 2: REVELATION

Запустить эту игрушку с возможностью ввода читов не так просто. Для этого заходим в свойства исполняемого файла игр (.exe), и в командной строке прописываем следующие параметры: **-drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice**. После этого активируется своеобразный трейнер, а именно: нажимая следующие клавиши, можно получить дополнительные возможности:
F7 – режим бессмертия. Повторное нажатие выключает его;
F8 – невидимость. Работает аналогично;
F10 – закончить миссию с положительным результатом (работает автоматически);
F11 – то же самое, но вручную;
F12 – провалить задание.

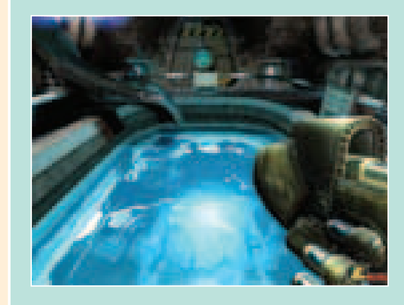




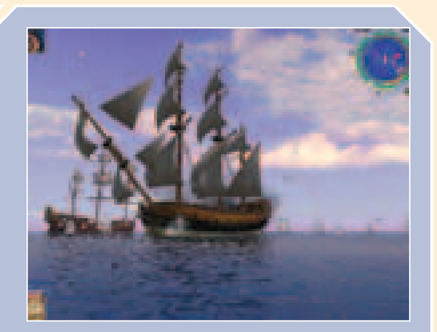
KREED

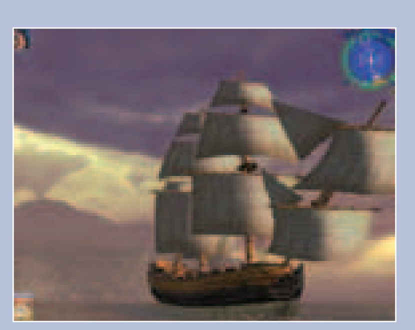
Kreed – полноценный шутер, и консоль вызывается самым обычным дедовским способом – ты должен это знать! Если догадался, какая клавиша включает консоль, введи команду **set sv_cheats 1**, соответственно, разрешающую использовать в игре всякие гадости. Впрочем, если тебе не хочется набирать эту команду каждый раз, просто пропиши данную строчку в user.ini.

Итак, сами коды:
fly – дает тебе возможности пепелаца. Летать сможешь;
g_noclip 1 – отмена клиппинга, то есть проход сквозь стены;
game_godmode %X – тут для бессмертия надо ввести текущее количество здоровья – X;
game_godmode 0 – отключить оное;
addwpn ? – показать список оружия. Смотри следующий чит;
addwpn %X – вместо X вводишь номер необходимой «палки, которая стреляет», из списка, вызванного предыдущей командой;
suicide – повеситься;
save %ИМЯ – сохранить игру под ИМЕНЕМ;
load %ИМЯ – загрузить игру под ИМЕНЕМ;
exit – выйти в Windows без всяких заморочек.



КОРСАРЫ





Для того чтобы активировать режим читкодов, скопируй файл seadogs.c из директории Program, которая находится на компакт-диске с игрой, в папку Program в самой игре, а также файл init_pc.c из Program/Controls (также с диска) в аналогичную папку инсталлированной игры.

Все, теперь ты можешь использовать любой чит-код! Просто во время игры нажми одну из следующих клавиш:

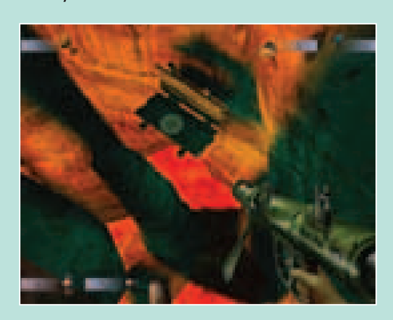
`Y` – просто бессмертие. А вот повторное нажатие `Y` его моментально выключает;
`U` – режим игры от первого лица. Работает аналогично;
`I` – добавить себе 100 тысяч золота;
`O` – 50 очков респекта;
`P` – помириться со всеми странами.

SIMS: MAKIN' MAGIC

Симс – не шутер, поэтому консоль вызывается нажатием **Ctrl+Shift+C**, после чего вводим следующие команды:
rosebud – тысяча у.е.;
water_tool – ров с водой вокруг хибары;
edit_char – персонажа можно редактировать и после начала игры;
route_baloons_on|off – менюшки с пояснениями, почему персонаж не может результативно сходить в туалет; Off – отключить эту бесспорно полезную функцию;
interests – возможность менять интересы человечков;
move_objects on|off – удобная возможность удалять мусор из бачков или просто лежащий посреди комнаты, пролитую воду, счета за оплату, дабы они перестали лопаться и вызывать агента, машину, зовущую на работу. Off – работает аналогично предыдущему читу.

WILL ROCK

Как убить Зевса?
Наверняка, у тебя возникли проблемы при убиении этого монстра. Активируй «Titan Damage» и «Immortality» и иди к его трону. Аккуратно пройдя под ногами монстрика, остановись и смело стреляй – тут он не сможет достать никакими своими заклинаниями. Молнии просто не смогут сюда попасть, а файрболлы не долетят. Однако остерегайся мелких гадов – несмотря на то, что тут им достать тебя будет несколько труднее, чем в других местах битвы, но все равно могут убить.
Приведем пару советов к прохождению самой игры. Помни, что шотган пробивает врага насквозь. Поэтому при встрече с выстроившимися в пионерский отряд врагами лучшего оружия не найти. Конечно, всех не положишь, но лучше, чем отстреливать гадов по одному.
Для лучшей ориентации в лабиринтах можно бить вазы и прочие объекты. Учитывая, что в некоторых из них попадаются всякие безделушки, оставив их на месте, можешь при повторном проходе через это место быть уверенным, что ты тут был.

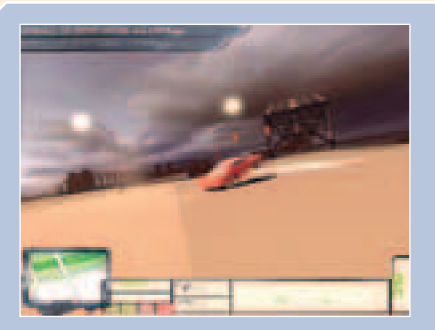


STRONGHOLD: CRUSADER

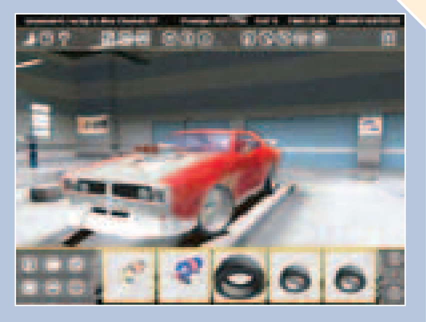
Для включения доступа к читкодам нажми клавиши **Shift+Alt+A** в главном меню. Коды вводятся прямо во время игры.
`Alt + C` – открыть все миссии в компании;
`Alt + K` – быстрая постройка зданий без требований к ресурсам;
`Alt + X` – максимум популярности и «штука» местной валюты у тебя на счету.
А теперь хорошая новость для гринписовцев и им сочувствующих. Коров больше не надо убивать! Точнее, пускать их с катапульт. Для этого надо катапульте, «заряженной» этим животным, указать цель на карте, но сразу же ее остановить. При этом удар по цели все равно будет нанесен, но корова потрачена не будет.
А теперь поговорим о режиме редактирования игры. Запустить Stronghold с параметром **-debug** в командной строке, после чего тебе станут доступны следующие читы:
`Alt + L` – повысить уровень юнита;
`Alt + V` – убить всех врагов;
`Alt + G` – уничтожить главную цитадель;
`Alt + K` – снести вражескую крепость;
`Alt + S` – поменять время года;
`Alt + M` – быстрый выход из игры, довольно полезно.

STREET LEGAL 2: REDLINE

Как и в жизни, в игре большое количество лошадиных сил под капотом отнюдь не означает максимального ускорения. Приводить точные «рецепты» создания идеального авто мы не будем, укажем лишь пару рекомендаций:
Смело сдвигай отметку оборотов до того, как она станет красной. Конечно, двигателя надолго не хватит, но его вполне можно починить, а прибавка в скорости заметна.
Даже если мотор у тебя выдает 900 лошадиных сил, посмотри с какого количества оборотов цифра «краснеет» – чем больше, тем лучше. Советуем поэксперментировать с этим.



Также, совсем не обязательно собирать «родной» движок – обычно наибольшая скорость достигается при использовании запчастей от разных машин. Например, для 6-цилиндровых двигателей лучшей основой является блок от Baern GTIII – несмотря на то, что он выдает меньшее количество сил.



А вот Intake/Exaust лучше использовать от Emer Nonus.
Еще один интересный момент касается Einvagen (он же Volksvagen Golf III в реальности) – для него лучше подходят более «дешевые» 110-ые цилиндры.
Удачи на дороге!

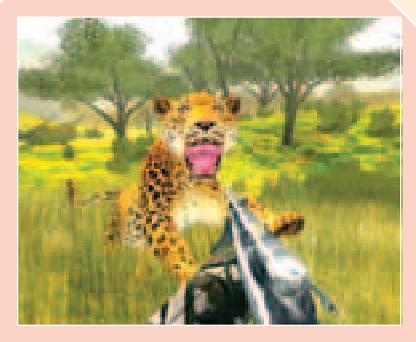
FLYING HEROES

Здесь все крайне просто и понятно. Чтобы использовать читы, не нужно ничего нигде прописывать. Достаточно просто ввести эти коды прямо во время игры:

OMMALLUF – полный боезапас;
HTLAEHLLUF – аналогичное действие со здоровьем и броней;
ANAMLLUF – максимум маны;
TSOOBERIF – проапгрейдиться;
RATSLATEM – железная звезда;
RETROPELET – получить в личное владение телепортатор;
LERRABSAG – а так можно заиметь газовый баллончик;
SENIMEX – так – фугасную мину;
SENIMGA – а так – газовую;
ELBISIVNI – заклинание невидимости;
ETATNEIROSID – заклинание «алкоголика»;
NIARDICA – заклинание кислотного дождя;
NODDEGAMRA – заклинание Армагеддона;
DUOLCHTAED – заклинание облака смерти;
ERIFLLAF – заклинание огненного дождя;
HSALF – заклинание вспышки;
DICAHSALPS – всюду кислота;
LLAEZEERF – заморозить врага.

CABELA'S DANGEROUS HUNTS

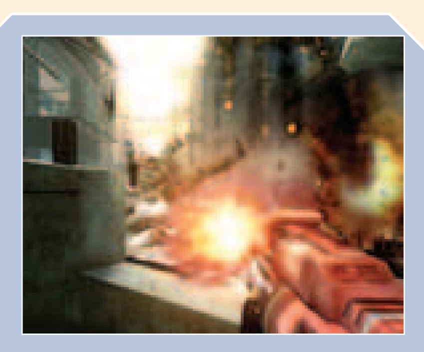
Для начала зайди в свойства исполняемого файла игры (launcher.exe) и допиши в качестве параметра «-cheats». После чего в игре открывай консоль вечной клавишей «~», и вводи в нее следующие команды:
mode X – для включения режима бессмертия поставь 1 вместо X, а для отключения соответственно 0
givemoney XXXXX – навсегда получить необходимое количество денег. Просто введи, сколько тебе нужно
freezeanimals X – жестоко заморозить бедных животных. Работает аналогично бессмертию;
makeplayersinvisible X – стать невидимым. Мечта любого охотника;
animalcamera X – показать животное;
noclip X – отмена клиппинга, сиречь – возможность проходить сквозь объекты;
unlockallquests – открыть все квесты;



givetime X – добавить времени;
setweather – сменить погоду;
blindanimals – еще одно издевательство над героями игры;
teleportanimalhere – телепортировать зверюшек;
settimemultiplier – манипуляции со временем;
equipazweapon – заправится по полной оружием.

RED FACTION 2

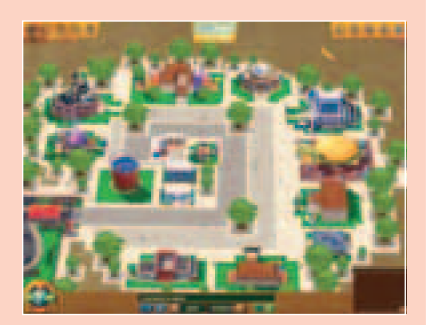
Для активации читов просто заходим в соответствующее меню (extras) и набираем:
xywywz – мега здоровье;
ywxzyzxw – бесконечные патроны;
zxzxzxzx – бесконечные гранаты;
wwwwwwww – попробуй!
yxyx – выиграть игру;
zzzzzzzz – бомбы будут прыгать и вообще всячески колбаситься;
xxxxxxxx – оживить убитых;
yyyyyyyy – огненный дождь;
zyzyxxww – модификация оружия;
xxxxyzxx – моментальные убийства;
wzxywzxy – любой задетый взрывной волной сразу погибает;
zzzzwxzz – аналогичный эффект для



обычных пуль;
wwxxyzyz – открыть доступ ко всем уровням, читам и объектам;
yzwzyxwx – доступ ко всем читам;
zyxwyzxx – открыть все уровни;
Помни, что для активации последних трех читов должны быть введены все предыдущие!

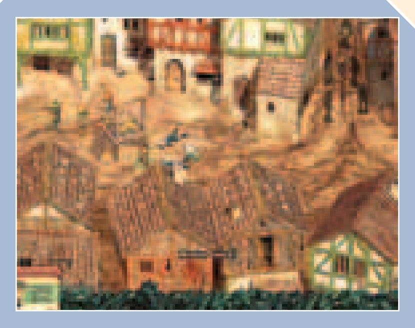
SCHOOL TYCOON

Что, преподы не хотят работать, а ученики – учится? Денег настолько мало, что родная школа вот-вот развалится на запчасти?
Что ж, можно пойти по читерскому пути – вводим во время игры **IAMACHEATER**, после чего смело нажимай приведенные ниже сочетания клавиш:



CTRL+LAlt+C – увеличить количество денег
CTRL+LSHIFT+C – уменьшить количество денег
CTRL+LSHIFT «+» просто управление контрастностью. Клавиша «–» уменьшает контрастность, а «+» соответственно увеличивает, что бывает порой удобно в процессе игры.
CTRL+LSHIFT+D – в школе случается какая-либо неприятность.

ROBIN HOOD



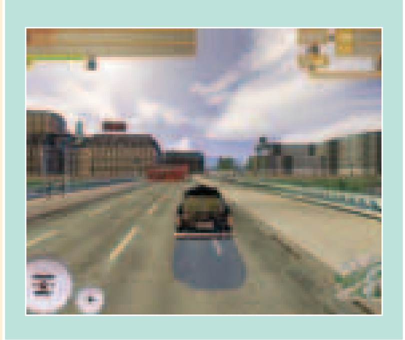
Выбрав персонажа и убедившись, что он стоит, наводим (именно наводим, не нажимаем!) курсор на кнопку «присесть» и далее вызываем консоль нажатием F11. В ней вводим:
CASH – получить денег. Хватит надолго;
BINGO – добавить всем по 999 зарядов;
IMMUNITY – все управляемые игроком герои получают бессмертие;
MERRYMAN – дает одного дополнительного человека с высоким уровнем морали;
TIMELESS – остнавливает время в игре;
PAM – практически отключает искуственный интеллект врагов. К сожалению, только в близком бою;
UNBLIP – открыть всю карту – будут показаны все объекты, персонажи и прочее;
WINNER – быстро выиграть миссию;

Еще искренне советуем попробовать код **GOODLUCK**, возможно, он поможет тебе пройти игру без совсем уж гнусного обмана.

TAXI RACER LONDON 2

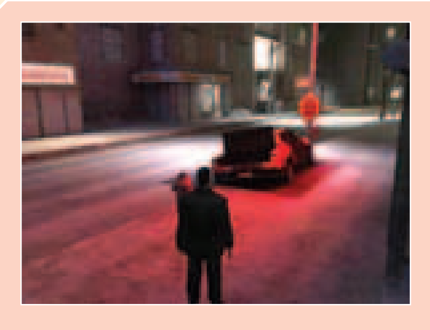
Несмотря на то, что Taxi Racer London 2 – аркадная гонка, ввод читов производится через стандартную «шутерскую» консоль, вызываемую все той же клавишей «~». Открыв ее, набираем следующие читы:

ADDCASH – хочу много денег!
NEXTMISSION – успешно завершить текущую миссию;
FAILMISSION – зачем-то проиграть миссию;
GOD – полная неубиваемость твоего авто;
FREECAM – теперь можно летать;
JUMP – нажатие левого Shifta позволяет совершить мощный прыжок;
SPEED – при нажатии правого Shifta сразу увеличивается мощность авто;
TELEPORT – при нажатии клавиши R тебя респавнит в случайную локацию в игре;
CAMERAEDITOR – возможность редактирования вида из различных камер;
CARCAMEDIT – редактирование вида внутренней камеры;
SETLIGHT – показать настройки световых источников. Эксперементируй если хочется, но необходимость этого чита все же под вопросом;
EXIT – немедленный выход из игры. Очень полезно.



MAX PAYNE 2

Для получения доступа к консоли запусти игру с параметром «**-develop**». Указывается это в свойствах исполняемого файла. Далее, как обычно открываем ее «тильдой» и используем следующее:
coder – самый читерский читкод. Делает тебя бессмертным, дает максимум патронов и все оружие
god – для скромных читеров. Только лишь бессмертие;
showfps – показать количество кадров в секунду;
getbullettime – активировать режим Bullettime;
getpainkillers – тысяча анаболиков;
jumpXX – вместо XX подставляй 10, 20 или 30 и наслаждайся нереально высокими прыжками;



help – показать дополнительные команды консоли, включая системные и разработческие;
getberetta – полная «Беретта»;
getkalashnikov – полный «Калашников»;
getsniper – снайперская винтовка;
getcoltcommando – кольт «Команндо»;

getmp5 – автомат MP5;
getingram – Igram;
getdragunov – «Драгунов».

Отметим, то что при вводе читкода с оружием, тебе дадут его вместе с 1000 патронов, чего хватит на очень и очень долго.

X2: THE THREAT

КУРСЫ ВЫЖИВАНИЯ В ОТКРЫТОМ КОСМОСЕ

Текст: Александр Сидоровский

Бывают на свете такие особые игры, в которые не играешь – в них живешь. Способов пройти такую игру может быть столько же, сколько способов прожить человеческую жизнь. Давать советы в этом случае – дело неблагодарное. Но я попробую.

X2: The Threat **– фристайловое космическое приключение, где свобода действий ограничена только твоим воображением. Концепция игры до скрежета в зубах похожа на древнюю, но неумирающую *Elite*. У тебя есть корабль, пушки и деньги. Все. Дальше делай что хочешь. Куда летать, в кого стрелять и с кем (и чем) торговать – все это зависит от личных предпочтений. Рискну предположить, что ты захочешь попробовать всего понемногу, и в итоге твой рейтинг будет расти по всем направлениям. Чтобы развиваться чуть быстрее, а загружать сохраненки чуть реже, следуй этим советам. Удачного полета!**

Став счастливым обладателем рудной или кремниевой шахты, не перевозбуждайся на всякий случай. Если ты будешь находиться слишком уж близко к астероиду в момент установки на него шахты, то можешь запросто «застрять» в текстурах сооружения: или погибнешь, или окажешься внутри шахты без возможности освобождения (вылететь наружу удастся только при наличии стыковочного компьютера).

Быстродействие игры можно существенно увеличить, пожертвовав музыкой. Если тебе не жалко текущую игру, смело стирай все дорожки из папки Soundtrack (после этого придется начинать игру заново). Если же хочешь, чтобы старые сохраненки остались доступны, нужно оставить в папке музыку, которая звучит на станциях, при условии, что ты сохраняешься именно там. Отличить нужные треки очень легко – их названия начинаются с 02 (02001.mp3, 02002.mp3 и т.д.) Просто удаляй все, кроме них.

Навигационный спутник (Navigation Satellite) – это вещь крайне удобная, но не без недостатков. Его легко уничтожить, нельзя перемещать, он не показывает полезную информацию о ценах на станциях и т.д. Если ты приходишься родственником тамошнему Биллу Гейтсу, то можешь получить аналог спутника без всех этих досадных ограничений. Нужно купить любой самый недорогой корабль, забить на все апгрейды (ведь он будет у нас спутником) и отправить в нужный сектор на одну из станций. В итоге ты получишь неуязвимый мобильный спутник, который будет еще и показывать любую дополнительную информацию при наличии на твоем основном корабле необходимых сканеров. Повторить нужное число раз. В случае необходимости ты сможешь быстро собрать из таких «спутников» целую мобильную армию.

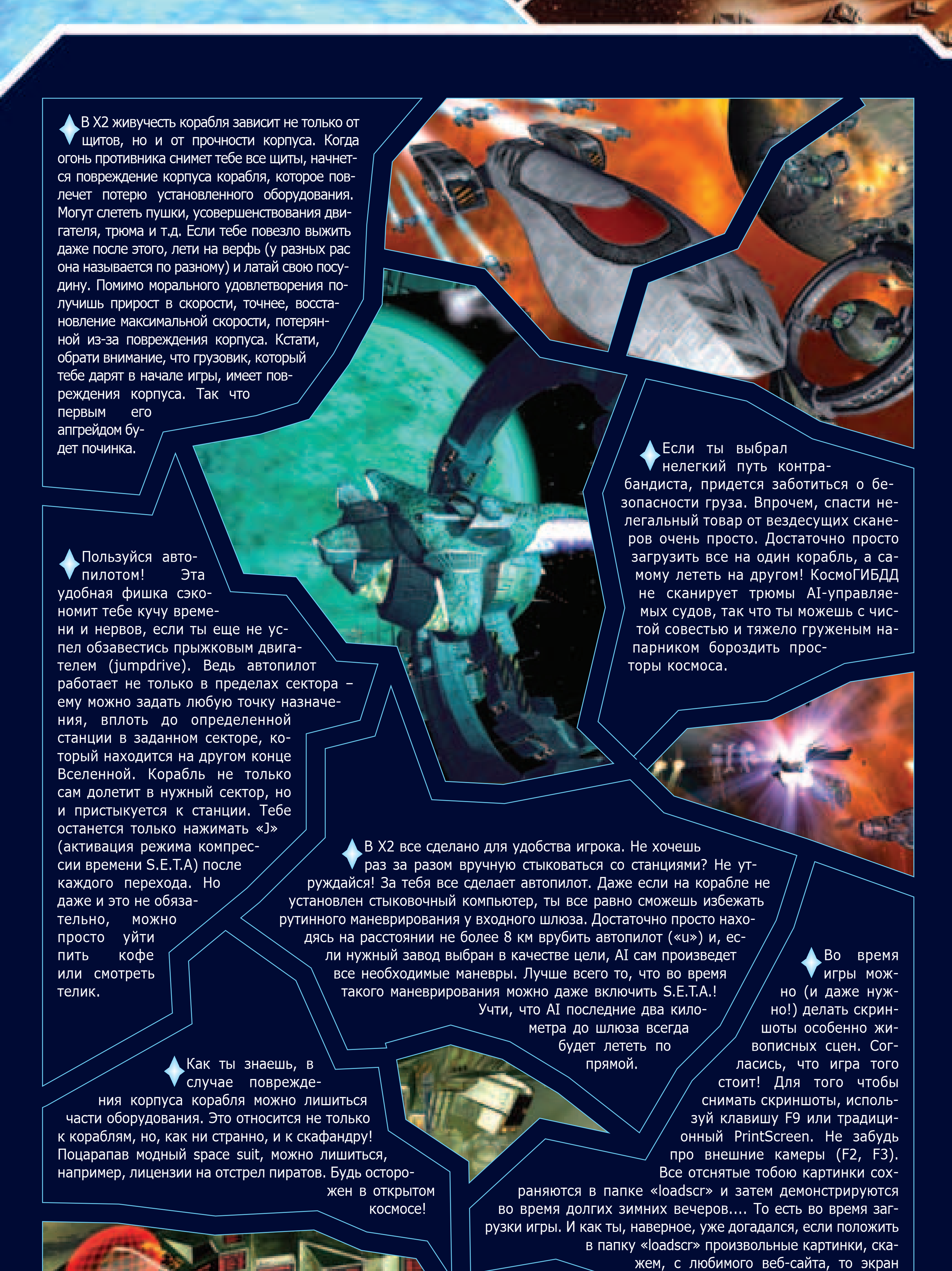
В третьей миссии тебе предстоит нелегкая задача по зачистке минного поля. Точнее, о необходимости зачистки ты задумаешься потом, когда в n-цатый раз загрузишь сохраненку после очередного подрыва на мине. Мины нужно предварительно взорвать, после чего можно подлетать к воротам, которые они защищали, и приступать к выполнению задания. Для активации зарядов можно воспользоваться ракетами. Мне хватило четырех штук (Mosquito Missile – самые дешевые) чтобы взорвать две мины – одну слева и одну справа от ворот. Это вызовет цепную реакцию и расчистит все минное поле. Еще один способ: натравить на мину боевого дрона (продаются приблизительно по 1200 у.е. за штуку). И, наконец, способ для экстремалов: начать бой с пиратским кораблем и привести его за собой на минное поле. Правда, тебе потребуется не менее двух кораблей, которые будут гнаться за тобой вместе (по очереди нельзя – взорванные мины имеют тенденцию восстанавливаться по прошествии времени), но взорвутся с разных сторон от ворот (иначе детонируют не все мины). Все это потребует от тебя реакции Чкалова и самоотверженности Гастелло.

Ion Disruptor – незаменимое оружие, которое будет особенно полезным при захвате кораблей. Он не только эффективно сносит щиты, но и разрушает оборудование корабля. Некоторые противники, оставшись без щита и пушек, сразу сдаются. Однако этим преимущества чудного ионного девайса не ограничиваются. Если установить его в хвостовую турель и перевести в режим противоракетной обороны (для этого придется запастись боевым комплектом софта Mk2), то Ion Disruptor спокойно собьет все ракеты, сколько бы их в тебя не выпустили. Причем, действительно все, даже твои собственные, если они попадут в зону его огня.

Чтобы стать капиталистом, недостаточно просто быть владельцем заводов, газет, пароходов, нужно еще грамотно разместить свою недвижимость. Общее правило выбора места для завода – наличие в секторе (на худой конец, в ближайших секторах) максимального спроса на производимый товар и отсутствие конкурентов. Идеальный вариант – 4 и более предприятий, которые потребляют определенный ресурс и ни одного завода, его производящего. В случае с батарейками (energy cells) это соотношение должно быть не хуже, чем десять к одному. И не забудь, что длина перелета между заводами прямо пропорциональна затратам на производство, а скорость грузовиков наоборот.

Купив боевой софт версии 2.0 (Mk2), ты осчастливишь себя и свой корабль очень полезной возможностью автоприцеливания. Mk1 добавляет к стандартному прицелу дополнительный, упреждающий прицел, однако огонь ведется в штатном режиме (куда стрельнул, туда и попадешь). Mk2 меняет эту ситуацию в корне. При переключении режимов стрельбы (по умолчанию делается это клавишей «k») можно выбирать между обычным и управляемым режимами стрельбы. Во втором случае ты будешь стрелять в центр упреждающего прицела, что значительно повысит эффективность борьбы с быстродвижущимися целями.

Возможность свободного полета внутри станций скрывает неожиданный бонус. Внутри многих заводов можно найти висящие в воздухе контейнеры с различными товарами (обычно дорогими и запрещенными, хе-хе). Их можно свободно брать и продавать, даже на этой же станции. Контейнеры спрятаны в укромных уголках помещения так, чтобы их не было видно пилоту, если он летит по прямой от входа к стыковочным шлюзам. Поэтому если хочешь разжиться космомухами или кибервыпивкой нахаляву, придется залезать в каждую щель и крутить головой на 360 градусов. Но оно того стоит!



В X2 живучесть корабля зависит не только от щитов, но и от прочности корпуса. Когда огонь противника снимет тебе все щиты, начнется повреждение корпуса корабля, которое повлечет потерю установленного оборудования. Могут слететь пушки, усовершенствования двигателя, трюма и т.д. Если тебе повезло выжить даже после этого, лети на верфь (у разных рас она называется по разному) и латай свою посудину. Помимо морального удовлетворения получишь прирост в скорости, точнее, восстановление максимальной скорости, потерянной из-за повреждения корпуса. Кстати, обрати внимание, что грузовик, который тебе дарят в начале игры, имеет повреждения корпуса. Так что первым его апгрейдом будет починка.

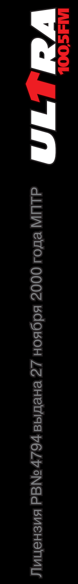
Если ты выбрал нелегкий путь контрабандиста, придется заботиться о безопасности груза. Впрочем, спасти нелегальный товар от вездесущих сканеров очень просто. Достаточно просто загрузить все на один корабль, а самому лететь на другом! КосмоГИБДД не сканирует трюмы AI-управляемых судов, так что ты можешь с чистой совестью и тяжело груженым напарником бороздить просторы космоса.

Пользуйся автопилотом! Эта удобная фишка сэкономит тебе кучу времени и нервов, если ты еще не успел обзавестись прыжковым двигателем (jumpdrive). Ведь автопилот работает не только в пределах сектора – ему можно задать любую точку назначения, вплоть до определенной станции в заданном секторе, который находится на другом конце Вселенной. Корабль не только сам долетит в нужный сектор, но и пристыкуется к станции. Тебе останется только нажимать «J» (активация режима компрессии времени S.E.T.A) после каждого перехода. Но даже и это не обязательно, можно просто уйти пить кофе или смотреть телик.

В X2 все сделано для удобства игрока. Не хочешь раз за разом вручную стыковаться со станциями? Не утруждайся! За тебя все сделает автопилот. Даже если на корабле не установлен стыковочный компьютер, ты все равно сможешь избежать рутинного маневрирования у входного шлюза. Достаточно просто находясь на расстоянии не более 8 км врубить автопилот («u») и, если нужный завод выбран в качестве цели, AI сам произведет все необходимые маневры. Лучше всего то, что во время такого маневрирования можно даже включить S.E.T.A.! Учти, что AI последние два километра до шлюза всегда будет лететь по прямой.

Как ты знаешь, в случае повреждения корпуса корабля можно лишиться части оборудования. Это относится не только к кораблям, но, как ни странно, и к скафандру! Поцарапав модный space suit, можно лишиться, например, лицензии на отстрел пиратов. Будь осторожен в открытом космосе!

Во время игры можно (и даже нужно!) делать скриншоты особенно живописных сцен. Согласись, что игра того стоит! Для того чтобы снимать скриншоты, используй клавишу F9 или традиционный PrintScreen. Не забудь про внешние камеры (F2, F3). Все отснятые тобою картинки сохраняются в папке «loadscr» и затем демонстрируются во время долгих зимних вечеров.... То есть во время загрузки игры. И как ты, наверное, уже догадался, если положить в папку «loadscr» произвольные картинки, скажем, с любимого веб-сайта, то экран загрузки станет намного более захватывающим и непредсказуемым. Развлекайся!



TM RADIO ULTRA

ШУМАХЕРЫ ОНЛАЙН

Кирилл Аврорин

Идея онлайнового гоночного симулятора на первый взгляд кажется беспроигрышной. Согласись, гораздо интереснее гоняться не с надоевшим AI, все трюки которого изучаешь за первые два дня игры, а практически каждый раз с новым противником! Разумеется, если и быть такой игре, то именно симулятору стритрейсера, сиречь уличного гонщика. Только там полная свобода апгрейдов, перемещения по городу, типов соревнований. Все как в реальности – к уличным гонкам относятся и соревнования на 1/4 мили двух заряженных мегадолларовых спорткаров, и спор «пацанов на копейках» – кто больше собьет зеркал у припаркованных вдоль дороги машин. Многие наверняка слышали об амбициозном проекте Electronic Arts – Motor City Online. До нашей страны в масштабах небезызвестной Ultima Online он не докатился, да и на Западе из-за убыточности издатель принял решение закрыть проект. Конечно, игрокам были обеспечены некоторые компенсации, поэтому о нем быстро забыли. Попробуем разобраться в причинах провала.

Приведу сравнение с ***Ultima Online***. Разумеется, игроки, уделяющие ей все свободное время, быстро становятся намного круче «ньюбов», и вообще могут творить все, что душе угодно. Это, разумеется, неизбежно, так как опытность персонажа напрямую зависит от потраченного на игру времени. Допустим, вдохновившись идеей онлайн-игры, ты пошел и купил коробку за $57, сел и начал увлеченно прокачивать своего персонажа. По глупости нарвался пусть не на «отца», а на среднего игрока, который тут же тебя убил. Обидно, но местный респавн занял не более 2 минут, после чего спокойно можно отправляться «качаться» и набираться опыта дальше. Конечно, быть убитым досадно, но твоему развитию это не сильно повредит. Во всяком случае, скоро поймешь, как не умереть по глупости, и если уж погибать, то не иначе, как в равноправном сражении. Вернемся к онлайн-стритрейсингу. Тот же игрок, пришедший домой с коробочкой за полтинник «зеленых» столь же радостно начинает путь чемпиона местного городка. На доступные деньги покупает самое мощное авто, на оставшиеся вешает огромный прямоточный глушитель (смотрится устрашающе!) и отправляется померяться силами с другими игроками. Как и в Ultima Online, в одном из первых состязаний он врезается в столб (противника, стену, улетает в овраг), или просто проигрывает свою машину на спор. Все. Гейм овер. Денег нет, машины тоже. А начинать сначала, когда на игру уже потрачена почти неделя, совсем не хочется. Та же самая ситуация может произойти и через месяц игры, когда, только купив самый дорогой спорткар, игрок умянает его в первое попавшееся препятствие и столь же бесславно заканчивает свой путь. И если опытный гонщик уже знает, сколько надо держать при себе денег про запас, то новичку просто невозможно нормально начать. Все освоившееся быстренько ставят себе под капот суперчарджер, и будь ты хоть Шумахером, «сделать» их не представляется возможным. А после 3-4 попыток начала игры ты просто забросишь ее в дальний угол. Именно так и сделали многие, из-за чего проект был закрыт. Сослались, разумеется, на «финансовую неокупаемость», но дело было именно в непродуманной системе.

Допустим, вдохновившись идеей онлайн-игры, ты пошел и купил коробку за $57

Новичков тут еще и взрывают

ЧТО ЖЕ НУЖНО?

Чтобы исправить положение, необходимо внести жестко разделенные классы. Новички будут кататься только с им подобными, середнячки – аналогично. Можно, конечно, дать возможность игроку выезжать «на улицу» – пусть гоняется с кем хочет, но за последствия будет отвечать сам. Также отрегулировать гоночную систему так, чтобы проиграть даже в стартовом классе было практически невозможно. Возможно, не разрешать пользователю делать большую ставку при небольшом количестве денег на виртуальном сче-

Лидер уже определился

Таков удел новичков – прижимаясь к стенке, пропускать настоящих гонщиков

ту. Как вариант – «спонсирование» при финансовом кризисе, например, после сильной аварии. Все что угодно, но новичков надо удерживать, не давать им грустить при виде собственной беспомощности перед игровой системой. Но возможность перехода в новый класс дать контролировать ему самому – пусть влияют на это не «очки опыта», а степень навороченности авто. Поставил себе двигатель в 500 л.с. – будь добр, переходи к таким же ребятам. Причем, если у геймера что-то случится в среднем классе, нечаянно проиграет или разобьет авто, необходимо дать ему возможность реабилитироваться классом ниже, вернув хотя бы половину «нажитого».

ИНЫХ ВАРИАНТОВ НЕТ?

Как вариант, можно внести профессии, чтобы аналогично той же «Ультиме» можно было зарабатывать деньги. Но что делать в городе, кишащем стритрейсерами? В принципе, занятие найти можно: увозить с поля боя разбитые авто на эвакуаторе, выполнять задания по доставке редких комплектующих издалека, принимать ставки на победу в местном чемпионате, в конце концов – настраивать коробки передач за определенную плату. Это было бы достаточно интересно. Во всяком случае, не скучнее рубки леса в UO, и вопросов по поводу реалистичности не возникало бы.

Не исключено, что особо ловкий настройщик коробок передач зарабатывал бы виртуальных денег больше, чем крутой гонщик, но ведь разве такого не бывает в реальности? Для совсем уж «парниковой» жизни можно было бы совместить и «нейтральные» профессии и классы гонок – полная свобода выбора, игра разнообразная и интересная, никаких глупых проигрышей, каждый занимается своим делом. Уверен, по популярности такая игра не уступала бы ни одной онлайновой RPG. Но, увы, это не было реализовано в Motor City. Красивые машины и трассы, неплохая физика и система повреждений – это все прекрасно для одиночной игры, но никак не для онлайновой. Человек готов расстаться с потраченными 3-4 часами жизни, но с ушедшими в никуда $10 (цена месячной игры на сервере) – никак.

Не исключено, что ловкий настройщик коробок передач зарабатывал бы виртуальных денег больше, чем крутой гонщик

ЧТО ЖЕ ДАЛЬШЕ?

Увы, ничего. Есть много хороших не онлайновых гонок, среди которых **NFS: Underground**, **Street Legal**, **Gran Turizmo** (хоть и консоль, но какая игра! Какая система гонок!), но ничего подобного для онлайна не намечается. А жаль. Ведь сделать это все вполне реально – мы видели прекрасный, большой город в **GTA 3** и **Mafia**, не тормозящий даже на слабеньких компьютерах, не думаю, что сложно сделать «рабочие» места, где гонщики зарабатывали бы мирным трудом на новый апгрейд для своего авто. Такая игра не требует сверх-ресурсов, и вполне может появиться. Но не сегодня и не завтра. Когда-нибудь...

Новички будут кататься только с им подобными, середнячки – аналогично

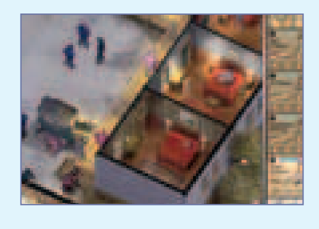
● – только на DVD, ○ – на CD и DVD

ЭКСКЛЮЗИВ

- ○ Электронная версия первого номера «РС ИГР»
- ○ История Blizzard в демках
- ○ Эксклюзивные ролики из последних хитовых игр

ДЕМОВЕРСИИ

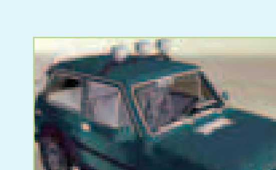
- ○ Backalley Brawling
- ○ Castle Strike
- ● Chicago 1930
- ● Conan
- ○ Crazy Taxi 3
- ● Desert Rats vs Afrika Korps
- ● Far Cry
- ○ Fast Lanes Bowling
- ● Prince of Persia: Sands of Time
- ○ Smoking Colts
- ○ Total Pro Football 2004
- ● Wake Boarding Unleashed
- ● World Championship Pool 2004

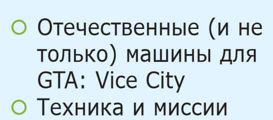


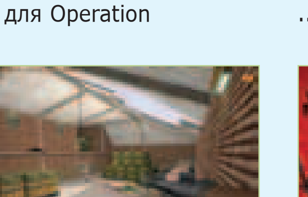
ДОПОЛНЕНИЯ

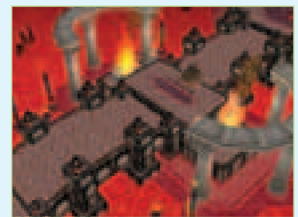
- ○ Лучшие модификации и 60 карт для «Блицкрига»
- ● Haloween аддон для Ghost Master
- ○ Моды и карты для Civilization 3
- ● Texture Pack для DeusEx: Invisible War
- ○ Отечественные (и не только) машины для GTA: Vice City
- ○ Техника и миссии для Operation Flashpoint
- ○ Моды для Silent Storm
- ○ 70 карт для Warcraft III: TFT

... и многое другое.





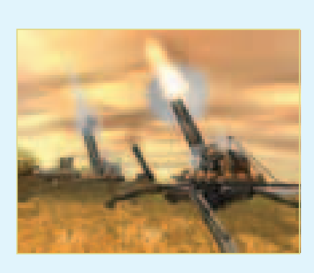




ВИДЕО

Официальные ролики из грядущих хитов:

- ○ Периметр
- ○ DRIV3R
- ○ Ground Control 2
- ● Jack the Ripper
- ● Kreed Addon
- ● MiniOne Racing
- ● Painkiller
- ● Purge Jihad
- ● Silent Hill 4
- ○ The Sims 2
- ○ Ultima X



СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА | DVD

SHAREWARE

- Balltris
- Rift Space
- Aquabubble 2
- Chebo Man
- Juno Nemesis
- Notrium
- Platypus
- SUAVE

КИБЕРСПОРТ

- Полная версия Challenge Promode Arena
- Демки Counter-Strike с турниров NPCL VIKAWEB Open Series 2004 и Swedish Online Cup
- Демки Quake 3 с турниров M19 Online 2x2 Cup и M19 Online 4x4 Cup
- Видео – лучшие фраги, а также полезные программы и патчи

СОФТ

- Стандартный набор программ
- Набор видеокодеков
- Самые красивые скринсейверы
- Огромный набор скинов и плагинов для Winamp

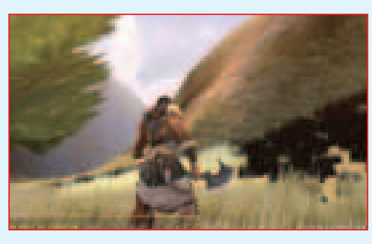
Новые версии самых полезных и интересных программ:

- CD Burner XP
- GPRS Booster
- Apple iTunes
- Power Archiver 2003
- Screenshoter
- Terragen

...и многое другое.

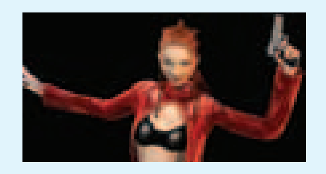
ПАТЧИ

- Age of Mythology: The Titans
- Call of Duty
- Exit
- Firestarter
- Homeworld 2
- I.G.I. 2 v.1.3
- Need for Speed: Underground
- Savage
- Street Legal Redline
- Star Wars: KotOR



БОНУСЫ

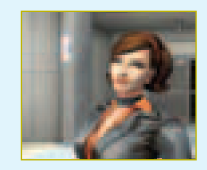
Обои для рабочего стола по мотивам популярных игр, скринсейверы, скины и т.д.



ЧИТЫ

Самые полные базы кодов и подборка трейнеров для наиболее популярных игр.

МУЗЫКА



● – только на DVD, ○ – на CD и DVD

ПИШИТЕ ПИСЬМА

На письма отвечал Святослав Торик при поддержке Андрея Дронина

Поток писем в редакцию не ослабевает, грозя не только перекрыть подход к нашим рабочим местам, но и нарушить бесперебойное функционирование почтового сервера. Мы по мере сил отвечаем на наиболее интересные из них, лишь слегка подправляя авторскую орфорграфию и пунктуацию. С нетерпением ждем новых писем!

ПИСЬМО НОМЕРА

Subject: ***от Мироненко Александра aka LPM, Омск

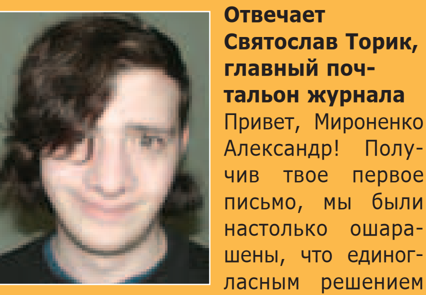
Привет, «PC ИГРЫ»!!!

Купив первый номер вашего журнала, я был настолько ошарашен, что даже написал стихотворение:

Стоит в Роспечати журнал обалденный,
Обложка украшена Half -Life'ом вторым.
Он стоит недорого, весит прилично,
Имеется постер, и даже их два.
«Витрина», «Онлайн», «Спецтема», «Железо»
– Есть все, в чем нуждается каждый игрок.
Знай, если читаешь журнал «PC ИГРЫ»,
То ты настоящий gamer-знаток.

Надеюсь, оно вам понравилось. Желаю вашему журналу GOD MODE и никаких SLO-MO эффектов =)

From: *@nightmail.ru**



Отвечает Святослав Торик, главный почтальон журнала

Привет, Мироненко Александр! Получив твое первое письмо, мы были настолько ошарашены, что единогласным решением главреда даже назначили его Письмом Номера (несмотря на непонятки по поводу *двух* постеров, должен быть один). Спасибо за стихотворение, перечитывали неоднократно и пару раз даже вслух. Думали сделать стишок официальной мантрой для верстальщиков (ох и нервная у них работа), но те сказали, что им эти геймерские заморочки никуда не впились. Им подавай нормально переведенное руководство по пятому «Кварку» (не путать с «Квакой»). За God Mode, конечно, спасибо, но мы не читеры, и вам не советуем. В чем смысл Игры, если можно победить одним кликом? Игра – это спорт, коды (в случае квестов – прохождения) превращают Игру в бессмысленное зрелище, возможность без усилий посмотреть все графические достижения разработчиков или полностью познать сюжет, долго и тщательно придуманный сценаристом. Но все равно спасибо. Slo-Mo эффектами мы обычно наслаждаемся утром дня после сдачи номера. Такое «сло-мо», что жить не хочется... Кстати, с тебя точный адрес – вышлем призы.

Здравствуйте, дорогая редакция журнала «PC ИГРЫ»!

Пишет вам ученик 10-го класса Саша Пирогов. Я купил первый номер вашего журнала и он мне понравился. Много интересных статей, интересные интервью с КранКом и Levelord'ом. Хорошие и понятные обзоры. Но все равно остается несколько вопросов:

1. Как ваши журналисты сдают статьи в случае аврала? Мне иногда приходится готовиться к экзаменам, а времени не хватает.
2. Как вы относитесь к Интернет-играм вроде Ultima Online, Anarchy Online и так далее?

С уважением, Александр.

Здравствуй, Александр!

Здорово, что тебе понравился наш журнал. Нам он тоже нравится. Особенно во время сдачи очередного номера. Кстати, об авралах. На первый вопрос есть множество вариантов ответа, но лично я спасаюсь следующим образом:

Коктейль «Авральный». Берем пол-литровую кружку. Засыпаем две столовые ложки кофе. Заливаем кока-колой или пепси-колой. Тщательно размешиваем. Выпиваем эту противную на вкус смесь в один присест. Теперь в ближайшие три часа гарантирована стимулированная мозговая активность, не говоря уж о стабильном бодрствовании.

На второй вопрос ответить сложно. Относимся, разумеется, положительно. Некоторые из нас даже проводят по несколько часов в день в различных онлайновых мирах. Но конкретных предпочтений, увы, обозначить не можем.

Привет, PCИ (клево я вас сократил, да? :))! Друг посоветовал купить ваш журнал, сказав, что это лучшее из того, что есть на прилавках (ну, может и не лучшее, но мне понравилось). Но все-таки ошибки и недочеты есть (сейчас опишу какие).

Во-первых, встречаются фактические ошибки (особенно в статье про Lords of Realms).

Во-вторых, бывают грамматические опечатки. Надеюсь, что все это вы исправите в будущих номерах.

Удачи в ваших делах, Алексей.

Привет, Алек. Клево я тебя сократил, да? Недочеты, которые ты видел в первом номере, в принципе, присущи многим стартовым проектам. Если ты уже успел почитать второй номер журнала, то мог заметить, что оши-

Я люблю киберспорт. А особенно, вашу новую ведущую и ее большие... глаза!
Спасибо вам за то, что вы делаете!

бок и опечаток стало меньше в несколько раз. И на этом мы не остановимся!

Здравствуйте, товарищи писатели про компьютерные игры. Позвольте мне начать свое письмо со слов «Позвольте мне начать свое письмо». Вы думаете, я над вами издеваюсь? Нет, это надо мной издеваются! Но об этом позже.

Вот, решил написать вам. Надеюсь, вы одобрите. Извините, что письмо написано от руки, но принтера у меня нет, да и модема тоже. А все почему? Потому что:

1. Мне 13 лет.
2. Компьютер мой и только мой, и апгрейдить его никому из предков не надо, мало того, тратиться на апгрейд они тоже не хотят.
3. Мои родители – жестокие противники компьютерных игрушек, опять же, почему? А потому, что я заядлый геймер и на каникулах за компом сижу по 10-12 часов. Предки считают, что я маньяк.

Я вот обещал вам написать, что это надо мной издеваются. Так вот, не захотел я как-то с мамой в гости сходить, а мама тоже, конечно, неглупая и поняла, что я сейчас резаться буду, как только они уйдут, и заныкала с собой в гости мышку. Ну я тогда вообще офигел (мне тогда было лет 11), врубил комп, а мыши ведь нету. Начал на все подряд нажимать. А я слышал тогда, что есть такая комбинация Alt+Tab, ну я давай ее нажимать. Вдруг хопа – и выскользнула кнопка «Пуск». Потом как-то решил над мамой прикольнуться, прямо у нее под носом начал играться. Она офигела, сказала, как это мне не стыдно и отняла клавиатуру. Вот сейчас всю четверть сижу без клавиатуры и мышки. Но мама это еще ладно, а вот отец – зверь. Я однажды весной заболел, семь дней в школу не ходил. Так он отобрал клаву и мышь и сказал, что отдаст только... в мае, после экзаменов и только если я хорошо год закончу. Вот так вот, господа.

Вы спросите: «Как это он сохраняет свою геймерскую активность? Играет по клубам или у друзей?». А вот хрен там! Я поступил умнее: купил себе клавиатуру и мышку, играю по ночам или когда предков нет дома. Ну ладно, хватит о себе.

Два года назад закатилась звезда одного из самых реальных журналов. Я имею в виду MegaGame. Клевый журнал был, я каждый месяц на него деньги копил. Но теперь решил вот ваш журнал покупать. Конечно, такого впечатления, которое производил на меня MegaGame, уже не будет. Журнал у вас чумовой, привожу перечень достоинств «PC ИГР»:

1) 224 страницы – это супер
2) 3 CD или 1 DVD – это кайф
3) Моды на Max Payne 2 – это [вырезано цензурой]-енно!
4) Ролик с песней Die, MuthaFucker, Die на того же самого Max Payne 2 – это тоже см. выше
5) Ну и главное цена 90 рублей – это вообще рай для геймеров

ТАК ДЕРЖАТЬ!

P.S. Кстати, забыл написать, зачем мне вообще в голову взбрело вам написать: в MG была хорошая рубрика «Игры в моей жизни» или попросту «Здравствуйте, дорогая редакция». Вот и я решил написать вам. В общем, все круто и дай вам Аллах процветания!

Mefisto. 13.12.03

И тебе здоровеньки, Мефисто. Прочитали про твое бедственное положение в отношениях с родителями. Про запасной интерфейсный комплект ты здорово придумал. Я тебе по секрету скажу: у многих в детстве похожие траблы были. Мы тоже покупали дополнительные клавиатуры или учились работать в «Виндах» без мышки. И по ночам играли, и у друзей. В общем, все через

? ВОПРОСЫ С ФОРУМА САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ

У МЕНЯ ПРОБЛЕМЫ С ДИСКАМИ. Все три при включении дают море ошибок и не открываются. Как я понял, их можно обменять на играбельные в редакции. Подскажите адрес и время, когда можно подъехать и обменять!

ОТВЕЧАЕТ МАКСИМ БАКАНОВИЧ:
В редакцию можно подъехать с 10 до 17. Предварительно сообщив об этом на мой e-mail: baxx@gameland.ru. Наш адрес: м. «Театральная/Охотный ряд», Дмитровский пер., д. 4, строение 2, ИД GameLand.

ХЕЛП!! Я взял новый номер, а ни один из дисков запустить не могу!! Сидиром нервно жужжит и все!! У меня вин. XP!! Что делать??

ОТВЕЧАЕТ ИЛЬЯ ВИКТОРОВ:
Внимание, господа! Как я уже говорил, из-за некоторых проблем на заводе в тираж попало большое количество «проблемных» дисков, как DVD, так и CD. Они не читаются, глючат и т.д. Проблема исключительно технического характера и решается понижением скорости чтения диска. Для этого можно воспользоваться программой типа CDSlow или ее аналогом.

ПОЗВОЛЬТЕ СПРОСИТЬ, а кто у вас Главный Редактор журнала, хотелось бы пару строчек от него. Каким, по его мнению, он видит дальнейшее развитие журнала. И будет ли сайт «PC ИГР»?

ОТВЕЧАЕТ АНДРЕЙ ДРОНИН:
А главный редактор, собственно, я :)
Дальнейшее развитие журнала я вижу, в общем, так. Укрепление и улучшение авторского состава, достижение максимально возможного уровня эксклюзивности и оперативности, постоянная связь с читателями и учет их пожеланий. Новые рубрики, новые идеи, создание лучшего диска к журналу.
Сайт, конечно, будет. Кто знаком с xaos.ru, тот примерно представляет, к чему мы будем на первых порах стремиться. Концепция в разработке

Пр[illegible], редакция PC ИГР! Признайтесь честно! Письма из второго номера вы сами писали?!

это прошли. Мой тебе совет: учись хорошо, и не надо будет развивать ветку «скрытных» скиллов.
Насчет «Меги» вынужден тебя разочаровать: письма, которые там публиковали, писали сами авторы, среди которых, кстати, есть и наши рецензенты, включая вашего покорного. Но все равно, прикольно получалось, да?
Насчет пунктов с 1 по 5 – рады стараться! Будем держать марку тремя пальцами, апгрейдить ее по мере поступления средств (р/с 1366613, Первый Московский Геймбанк), давить конкурентов, публиковать неприличные фотографии и выкладывать приличные видеоролики.

Привет, журнал «PC ИГРЫ». Увидел твою рекламу в 22-м номере «Страны Игр» и захотел непременно купить, т.к. в любимой мной СИ зачастую не хватает места для обзора огромного количества PC-игр, которые появляются на прилавках. В магазины Таганрога журнал, к сожалению, попал только сегодня (11 декабря), но, должен признать, ждать стоило. Что приятно удивило в первую очередь - это цена. Может, бабушка в ларьке что-то перепутала, но журнал с DVD обошелся мне всего в 77 рублей (даже не 90).
P.S. А главред и правда похож на Джонни Деппа, вот только нос подправить.

Al.

Привет, Эл. Ты, часом, не родственник Эла Лоува, создателя Ларри Лаффера? Он тоже фанат PC-игр, точно говорю.
Тот факт, что наш журнал с DVD стоит в Таганроге 77 рублей, изрядно всполошил всю редакцию. Герокунст хоть сейчас готов сорваться в это райское местечко, Эдик «Хитманидзе» Лухт утверждает, что всю жизнь мечтал там жить, но только сейчас понял всю насущную необходимость поселения там на постоянной основе, а случайно забредший из «Путеводителя» Толик Норенко заявил, что будет лоббировать в местных органах управления снижение цен на издания от GameLand за счет выплат из бюджета. Так что, Эл, все будет хорошо и даже лучше.
А насчет своего носа Андрей Александрович пусть сам отвечает. Мы в досрочном увольнении не нуждаемся.

Андрей Дронин: Спасибо, Торик! Я отвечу. С носом я вопрос давно решить пытаюсь, но никак не могу осмелиться на пластическую операцию. По сему обратился к нашей Инне – ее руки и высокие технологии способны и не на такие чудеса. Кажется, неплохо получилось.

Здравствуй, «PC ИГРЫ». В первых строках разреши покритиковать журнальчик:
1) DVD - это хорошо, а 3 CD - совсем отлично! Вопрос: сколько этих DVD-приводов в % от общего количества PC в России?
2) Обратная связь через Internet - это хорошо. Прочитал журнальчик, скинул вопросик, готово. Хорошо для Москвы, Питера и еще двух-трех городов. Нам же, грешным жителям «деревни Урюпинска близ Северного полюса», чего попроще.
3) Большая коллекция игр - хорошо, а системные требования, возрастной ценз и т.д.?
У нас, например, два компа дома, один хороший Athlon XP/512/32 видео и т.д., а вот второй, которым пользуется большинство, простой родной P II (433 MHz).
4) Хорошо бы подразделять игры на жанры. У нас играет четыре человека, каждый из которых любит свой жанр: кому-то подавай симуляторы, кому-то стратегии, кому-то стрелялки. А в целом журнал хороший - на «четверочку» потянет.

Ev.J.

Здравствуй, здравствуй. Во первых строках разреши ответить на твои хитрые вопросы:
1) Подобной статистики вообще не существует. Но ребята с Савеловского рынка сообщают, что DVD-приводы расходятся у них как горячие пирожки в базарный день. Да и потом, согласись, что мы бы не стали наобум выпускать DVD только пото-

А почему ваша обложка так прикольно блестит? Вы каждый сами лаком мажете, да?

му, что нам этот формат жутко нравится.
2) Ты написал, что у тебя два компа. Для начала объедини их в локальную сеть (как именно – тебе расскажут в нашем «железном» разделе). Вот тебе уже Ethernet. А оттуда до Internet проводом подать: выясни, кто еще в твоем доме обладает компьютером, есть ли у вас в городе провайдер, попробуйте договориться насчет выделенного подключения и так далее. На крайняк всегда остается модемная связь (если у тебя есть телефон, конечно). Интернет развивается быстро, не далек тот день, когда он плотно вонзит свои паучьи жвала в твой северный Урюпинск.
3) Между прочим, некоторые игры, пусть и не самые современные и не самые технологичные, идут и на старых «родных» Пентиумах. Вот, например, издательство «Медиа-Хауз» выпустило сразу несколько старых добрых игрушек: обе части «Сломанного Меча», «Фантасмагорию», в продаже попадаются и другие бессмертные хиты, например, от «Акеллы».
4) Жанр игры указан в «шапке» каждого обзора. Даже в тех случаях, когда жанр не определен, наши доблестные авторы выворачиваются наизнанку, но приходят к одному понятному для всех знаменателю, гарантирующему полное понимание фенотипа игры.
А в целом письмо хорошее. На «четверочку» потянет.

Алло! Ванесса? Ты помнишь, что я хотел изменить свой нос? Так вот, можешь поздравить меня! Я наконец понял, какой же я хочу себе нос! Увидел тут фотку главреда журнала «PC ИГРЫ»...

Subject: Ложка дегтя в бочке меда.
Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «PC ИГРЫ». Хочу сразу предупредить, что в моем письме будет немного критики в ваш адрес (надо же оправдать заголовок письма). Первый недостаток, он же самый главный и единственный, на который я хочу обратить внимание - это информативность журнала. Я имею в виду в первую очередь рубрики Review и Preview. В них уж слишком мало текста и явный перебор фоток и скриншотов. В этом плане «PC ИГРЫ» пока явно уступают таким монстрам как, например, «Страна Игр» или «Computer Gaming World». Но у вас вышло всего 2 номера, все самое лучшее впереди. Не сворачивайте с намеченного пути, постоянно совершенствуйтесь, претворяйте все свои смелые идеи в жизнь, и тогда вы по праву сможете назвать свой журнал не просто «правильным», а по-настоящему - ЛУЧШИМ.
From: Кузнецов Сергей

Видишь ли, Кузнецов Сергей, в чем дело. Рубрики Preview и Review вообще не предназначены для текста. По большому счету, в Preview надо оставить две полосы, забитые картинками, и пару строчек текста: название игры, разработчик/издатель, жанр и стоит ли вообще ждать игру. И картинки, картинки, КАРТИНКИ! В Review строчек должно быть три; в третьей будет располагаться рейтинг. И КАРТИНКИ, КАРТИНКИ! Ой, извини, тут дядя Дима Герокунст ругается, что я опять сделал всего пятьдесят скриншотов, убежал делать оставшуюся сотню!
А если серьезно, то картинки – это круто. Именно по ним, а не по тексту обзора, ориентируется игрок. Скриншоты призваны не просто иллюстрировать материал, но и давать, извини за каламбур, картину происходящего. Лить воду текста на мельницу сухой статистики особенностей игрушки – не наш стиль. Возьми, к примеру, огромное Preview по «Казакам 2» во втором номере. Как думаешь, если бы там вместо половины масштабных картинок с тысячами юнитов на каждой был бы пространный пересказ хода Великой Отечественной 1812 года, было бы лучше? Вот и мы так же считаем. Тут еще внутренний голос подсказывает: а как насчет эротических игрушек? Вряд ли хотя бы десять процентов читателей будут согласны с твоим предложением.

Subject: письмо в редакцию
Здравствуйте, уважаемый Главный Редактор! Совершенно случайно мне в руки попал первый номер журнала «PC ИГРЫ». Я на компь-

ютере играю мало, там всякая гадость обычно, но на халяву решил почитать, что же пишут авторы нового журнала моего любимого издательства (я уже много лет читаю «Страну игр», а недавно там даже мое письмо напечатали!!!). И, знаете, приятно удивлен был!!! Конечно, игры все на писи дурацкие, но вы о них пишете очень хорошо, можно даже сказать с душой! И обращаетесь к читателю на равных, не свысока! Сразу ощущаешь, что вы – такие же простые геймеры, как и мы, не какие-то там заумные игровые журналисты!

Но самое приятно, что в «PC ИГРАХ» поразило – дизайн!!! И не дизайн даже, а, не знаю как сказать, кажется, это верстка на вашей фене называется! Такое ощущение, что этим занимается не злой волосатый дядька, как в СИ, а... (страшно даже подумать!) девушка! Чувствуется в расположении картинок и текста нежная женская рука. Читаешь, бывало, статью, и благодушие испытываешь... приятно, удобно, интересно! И тут я догадался посмотреть в состав редакции. И точно! Есть там у вас девушка, Инна Недосекина!!! И, если я все правильно понимаю, именно она большую часть работы делает!!! Скажите, пожалуйста, я очень хочу Инне письмо написать, поговорить с ней, а стесняюсь. Это будет удобно или не очень? Адрес-то ее в журнале указан... Пожалуйста, ответьте поскорее, на кону мое счастье в личной жизни!!!

PS. А в игры-то она играет?

From: 1 2 [vasya***@list.ru]

Здравствуйте, уважаемый 1 2. Заявочку насчет дурацких игр на «писи» мы проглотим, и не таких игнорировали. А вот насчет Инны «Зимой-Сигарет-Не-Допросишься» Недосекиной мы тебе так ответим: ты просто не видел, как она играет на приставках. Поэтому прилагаем к ответу соответствующую фотографию. Наслаждайся. Если будет мало, дай знать – снимем видео и выложим на ближайшем диске.

А вот и ответ самой Инны:

Здравствуй, милый и такой душевный Вася!

Лестно мне было очень прочитать твое такое теплое письмо! Приятно, знаешь, удивлена была! Скажи, а «Страну Игр» ты тоже читаешь нахаляву или както иначе? Надеюсь, что нет.

Конечно, не все игры на PC дурацкие, поэтому мы собственно об этом и пишем так: по-простому, с душой, чтоб таким простым и добрым парням, как ты, они тоже понравились.

А вот насчет дизайна ты не прав, это наше коллективное творчество, именно творчество, подчеркну, потому что версткой (это процесс сугубо технический, и никаких творческих затрат при этом не требуется) занимается только волосатый дядька из «Страны Игр». Напиши им про это еще одно письмо. ☺

Очень сильно я переживаю насчет твоей личной жизни. Поэтому умоляю тебя: напиши мне как можно скорее. Хотя адрес мой в журнале указан, напишу его еще раз лично тебе, так ты меня тронул: **Error! Bookmark not defind.** Мне этот адрес не очень нравится, потому что никакая я не собака, а очень приветливый и отзывчивый человек (это, видимо, из-за того, что я постоянно играю в PC-игры).

Напиши мне поскорее, на кону мой творческий потенциал.

Здарова, «PC ИГРЫ»! С громадным удовольствием прочитал от корки до корки второй номер и могу вам заявить – он вышел еще лучше первого. Очень порадовал DVD – столько всего крутого и полезного туда запихнуть... Я, честно говоря, офигел!

Ну а теперь мои пожелания. Во-первых, поче-

му бы вам не сделать раздел «софт»? Его явно журналу не хватает. Во-вторых, кладите на диск побольше роликов, на последнем, например, их всего ничего было, помимо ваших эксклюзивных. А напоследок есть еще такой вопрос – каковы музыкальные вкусы сотрудников редакции, под какой музон происходит создание журнала? Вон, в «Игромании» все помешаны на металле, а «Навигатор» пропагандирует бардовские песни. А что у вас?

[SupaNigga]

Йоу, нигер! Офигенно громадное спасибо тебе за столь лестные отзывы в наш адрес. Это во-первых. А во-вторых, рубрику с софтом мы обязательно сделаем, скорее всего, уже с четвертого номера, а кучу роликов ты можешь найти уже на диске этого номера. Мы, понимаешь ли, обладаем таким чутьем, что предугадываем желания дорогих читателей.

А таперича за музыку. Сразу приходит на ум стишок неизвестного автора, попробую изложить его в относительной софт-версии:

Люблю, мля, авторскую песню,
Когда сидишь, мля, у костра,
Когда мы все, мля, нах, мля вместе,
И так, мля, нах, мля до утра.

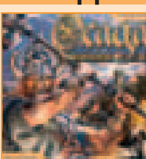
Нет, бардовские песни мы не слушаем и, соответственно, водку из консервных банок у костра не пьем. Любители «металла» (просим не считать таковым всякую поганку типа «Рамштайна» и «Линкин Парка») у нас представлены мегаредактором Чумой – волосатым человеком со шлангом, и нашим издателем, господином Поморцевым. Остальные предпочитают нечто более электронное. Скажем, наш арт-директор дни и ночи напролет слушает жесткое трансовое амфетаминовое мясо, эстеты, вроде вашего непокорного слуги, имеют в плейлисте исключительно «Колибри» и «Нож для Фрау Мюллер», а главред – тот и вовсе в молодости был корифеем питерского рока, сейчас предпочитает слушать (и наигрывать на гитаре) блюз и фолк.

Первая пришедшая в редакцию работа читателя Konstantin Paragon [halfa@list.ru], жалеющего, что в Max Рауне нет мультиплеера.

** Письма жестоко рецензируются, но не возвращаются. Авторская орфография частично сохранена.*

Подводим итоги конкурса, который мы начали в первом номере! Мы просматривали все анкеты. Те, что чем-то понравились, клали в отдельный ящик. Когда он заполнился, мы вытянули из ящичка семь случайных писем. А среди них распределили призы по своему разумению. Вот что у нас получилось...

ОСАДА

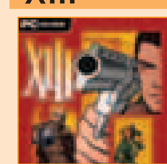


Штурмовать замки и осаживать противников будет Чепенко Николай из Нижнего Новгорода! Николай, точи топоры и жди, когда до тебя дойдет посылочка с главным осадным орудием XXI века – диском со стратегией «Осада».

FIRESTARTER

«Мясо года», Firestarter получают авторы трех самых кровожадных анкет. Перечисляем злодеев: А. Панюков, П. Князькин и Н. Веселов. Как видно, география распространения маньяков (эти кровавые разводы на их анкетах...) очень разнообразна.

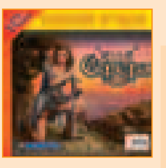
XIII



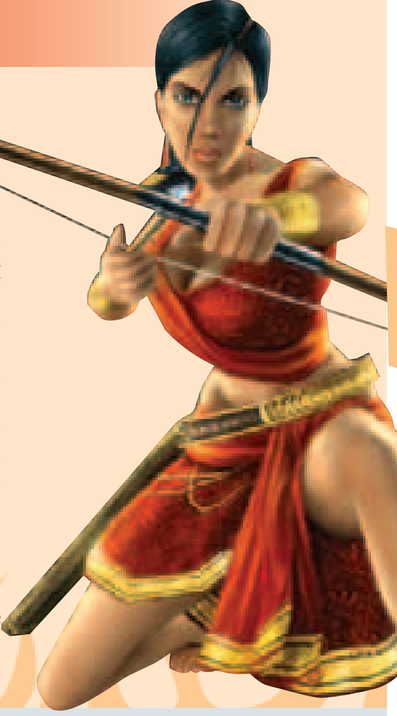
Мультяшный шутер XIII достается Дунаеву Александру! В большей степени за отлично прорисованный логотип нашего журнала (на таблички у входа он прорисован хуже, чесслово!) Алекс и получает приз. Мы ценим креативность!

СФЕРА

Первая русская MMORPG. Месяц бесплатной игры. Все это уходит Е. Ширяеву, С. Савкову, Д. Дегтяреву. «Сфера» существует уже больше месяца, баги запатчены, в мире игры живут тысячи людей... Так что вам не будет там скучно и одиноко!



POP: THE SANDS OF TIME



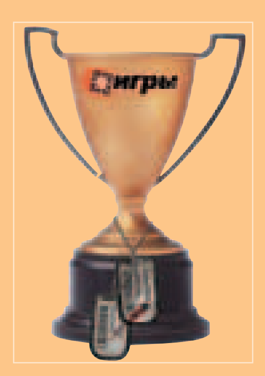
И, наконец, главный приз получает... Быкова Ольга из Санкт-Петербурга! Поздравляем! Почему именно она? Причин несколько, вот список самых основных рассортированных по важности:

1. Девушка. Мы любим девушек-геймеров. Как и ты, так ведь?
2. Из Питера. Родной город Путина и нашего главреда.
3. Она читает все игровые журналы, купила наши PC ИГРЫ по безумной цене в 130 рублей (в Питере, меж тем, есть как минимум пяток мест, где журнал стоит 80 рублей), поставив в то же время 5+ первому номеру.

Ну вот ты бы мог в таком случае не сделать даме приятное?..

КУБОК «PC ИГР» ПО SOLDNER

ВСТУПАЙ В СПЕЦНАЗ!



Тебе еще не надоел Counter-Strike и прочие Warcraft'ы? Нам уже начинает приедаться. Недавний Savage, о котором мы писали в прошлом номере, внес свой вклад в наши мультиплеерные будни, но... Хочется чего-нибудь проще и в то же время изысканнее. И главное – с автоматами, пулеметами и танками. Эдакий CS для взрослых. Чтобы скорость реакции отходила на второй план и ключом к победе была слаженная работа команды и тактика. Ответ на наши пожелания вот-вот появится на прилавках. Это Soldner: Secret Wars, которую на территории России издает компания «Руссобит-М». Состав отряда – высококвалифицированные спецназовцы, бывшие КГБшники, ЦРУшники и просто опытные наемники. Цель – выполнение государственных заказов по всему миру. Противники – такие же спецназовцы и другие профи. Более подробную информацию можно будет получить в ближайшем номере «PC ИГР». Но начинать военные сборы пора уже сейчас.

ХОЧЕШЬ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В СХВАТКЕ ЗА КУБОК «PC ИГР»?

План действий такой. Сначала мы отбираем отряд добровольцев (условия зачисления в их ряды чуть правее). Тренируем их, готовим к военным операциям, а затем проверяем в приближенных к боевым условиях (описание и советы по игре, отборочные игры на Кубок «PC ИГР»). После этого – реальные боевые действия (Кубок «PC ИГР». Турнир по Soldner: Secret Wars). Отряд победителей (Soldner – командная игра) получит памятный приз, славу, а также игры от компании «Руссобит-М».

НАМ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ

Первое и главное – твои анкетные данные. То есть ФИО, возраст, место проживания, телефон. Не бойся, эти секретные сведения не будут разглашены.

Также крайне важен список боевых операций, если таковые были (участие в кибер-чемпионатах), а также награды (полученные призы).

Далее – короткое эссе (всего 8-10 предложений, этого вполне хватит!) на тему «Спецподразделения мира» (выбери любую из существующих стран и опиши).

И все это нужно до 1 апреля выслать на адрес post@pc-games.ru. Ждем. Удачи!

ВНИМАНИЕ! Важное требование к участникам-претендентам: проживание в Москве, в ближайшем Подмосковье. Или возможность приехать в столицу на пару дней.

ПОПАСТЬ В РЯДЫ КОММАНДОС НЕЛЕГКО. МЫ ИЩЕМ ЛУЧШИХ БОЙЦОВ!

::: ДЛЯ АВТОГРАФОВ :::

Ну, что сказать вам, друзья, на прощание? Пообещать, что следующий номер будет еще лучше или рассказать, как мы работали в поте лица над этим? Запросто. Как легко можно заметить, изменилось – как нам кажется, в лучшую сторону – оформление некоторых рубрик, особенно это касается «Киберспорта». Само собой, мы продолжаем «тюнинговать» весь журнал – и его содержание, и оформление. Вроде бы на первый взгляд ничего особенно не меняется, но в общем – явно становится все лучше и лучше. И здесь нельзя не отметить помощь, оказываемую нам дорогими читателями. Вы пишите, критикуете, советуете, поддерживаете. Мы читаем, обдумываем и по возможности тщательно воплощаем в жизнь. Ну и отвечаем на письма, конечно. Не на все – на это времени не наберешься, надо ведь и журнал когда-то делать – но стараемся никого не обделить вниманием. Что и отражено, в частности, в расширенной до шести страниц «почтовой» рубрике.

Как я уже написал во вступительном слове, с выходом хороших игр наметилась какая-то напряженная ситуация. Нам не удалось осветить обещанные **Hitman: Contracts**, **«Вивисектор»**, **«Космические Рейнджеры 2»** и **Wars & Warriors: Joan of Arc**, но можно быть совершенно уверенными, что как только об этих и других интересных проектах будет что написать – наши читатели получат информацию первыми. Уже запланировано несколько эксклюзивных рецензий и интервью, огромный материал по **World of Warcraft** и, само собой, подробнейший репортаж с **КРИ 2004**. Четвертый номер обещает быть весьма интересным.

В свете того, что второй номер нашего журнала, подобно первому, стал раритетом через четыре дня после появления в продаже, мы по-прежнему советуем вам грамотно вкладывать свои деньги, вовремя покупая свежий номер **«PC ИГР»**, подписанный звездой игровой индустрии (сегодня это **Дмитрий Архипов** – главный «корсар» всея Руси). Многие увеличивают стоимость приобретенных экземпляров, приходя в редакцию (*Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2)* за автографами. Уверен, что цена первого номера на сегодняшний день составляет как минимум рублей 300 (судя по постоянно поступающим заявкам читателей) – неплохие дивиденды за три месяца, не так ли? Мы пошли навстречу желающим разбогатеть с нашей помощью и увеличили тираж. Таким образом, наше общее светлое будущее – не за горами. Еще раз благодарим за поддержку, поздравляем с 23 февраля и 8 марта, желаем всего самого наилучшего, и...

До скорой встречи 25 марта!

SOLDNER
SECRET WARS
PC ИГРЫ

Тормозилки
PC игры
Новый диск
WWW.ND.RU

PC
ИГРЫ
刀剑
封魔录

SpellForce
The Order of Dawn
PC
игры

Простое решение

Функция поворота экрана на 90°

- Эргономичность
- Идеальные пропорции
- Классический дизайн
- Высокое разрешени

LCD FP991

FP991 - это вызов минимализма максималисту. Совершенная картина в тончайшей рамке. Прямые линии, подчеркивающие свободный и открытый дизайн. Архитектор или финансист. Инженер или художник. Располагающий к работе 19'' экран дает Вам безграничную свободу мыслить и создавать. Поверните экран горизонтально или вертикально. Пусть Вам будет удобно. Захватывающая яркость красок и четкий контраст помогут изображению обрести свободу. Твоя работа. Ничего лишнего.

- 19'' экран
- Яркость - 300 нит
- Разрешение - 1280x1024
- Контрастность - 700:1
- Углы обзора - 170°/170°
- Два входа - D-sub/DVI-D

BenQ
Enjoyment Matters

PC ИГРЫ

XENUS
PC
игры

XENUS • X2: THE THREAT • CRAZY TAXI 3 • STREET LEGAL 2 • DRIV3R • GROUND CONTROL 2 • BLADE & SWORD • DEAD TO RIGHTS

№ 3 • МАРТ • 2004